

# **NBA 2K18**

**2K**



## WICHTIGE GESUNDHEITSINFORMATIONEN: PHOTOSENSITIVE ANFÄLLE

### (ANFÄLLE DURCH LICHTEMPFFINDLICHKEIT)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

## INHALT

### 1 KUNDENDIENST

### 1 STEUERUNG

### 3 EINFACHE OFFENSE

### 3 EINFACHE DEFENSE

### 4 ERWEITERTE OFFENSE

### 5 ERWEITERTE DEFENSE

### 6 PRO STICK™: WURF

### 7 PRO STICK™: DRIBBLING

### 8 POSTMOVES

### 9 POST-WÜRFE

### 10 DEFENSE-STEUERUNG

### 11 NBA 2K18 - DAS TEAM

### 18 EINGESCHRÄNKTE SOFTWAREGARANTIE UND LIZENZVEREINBARUNG

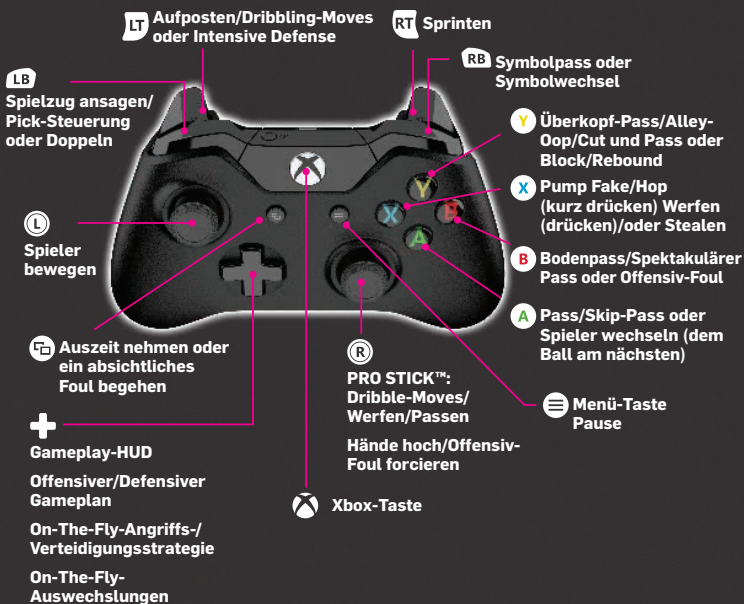




















Produkt-Support:  
<http://support.2k.com>

**Beachten Sie bitte**, dass NBA 2K18 Online-Features bis **31. Dezember 2019** verfügbar sind, wir uns allerdings das Recht vorbehalten, Online-Features 30 Tage nach vorheriger Ankündigung zu verändern oder einzustellen.  
Weitere Informationen unter [www.nba2k.com/status](http://www.nba2k.com/status).

## STEUERUNG

Dieses Handbuch beschreibt die Steuerung mit dem Xbox One Wireless Controller. Es können aber auch andere Gamecontroller verwendet werden. Die Tastenbezeichnungen Ihres Controllers können von den hier aufgeführten abweichen. Nachschlagen können Sie diese in der Bedienungsanleitung Ihres Controllers oder unter Gamecontroller in der Windows-Systemsteuerung.



XBOX ONE WIRELESS CONTROLLER	LOGITECH RUMBLEPAD 2	TASTATUR
	Linker Stick	<b>A</b> / <b>S</b> / <b>D</b> / <b>W</b>
	Taste 1	Ziffernblock <b>5</b>
	Taste 2	Leertaste
	Taste 3	Ziffernblock <b>1</b>
	Taste 4	Ziffernblock <b>3</b>
	Taste 5	 links
	Taste 6	Ziffernblock 
	Taste 7	
	Taste 8	Ziffernblock <b>+</b>
	Taste 10	
	Taste 9	
	Steuerkreuz	↑ / ← / → / ↓
	Rechter Stick	Ziffernblock <b>2</b> / <b>4</b> / <b>6</b> / <b>8</b>


















EINFACHE OFFENSE	CONTROLLER	TASTATUR	EINFACHE DEFENSE
Spieler bewegen		<b>A</b> / <b>S</b> / <b>D</b> / <b>W</b>	Spieler bewegen
PRO STICK™: Dribble-Moves/Werfen/Passen		Ziffernblock <b>2</b> / <b>4</b> / <b>6</b> / <b>8</b>	Hände hoch / Offensiv-Foul forcieren
Aufposten/ Dribbling-Moves		 <b>Shift</b> links	Intensive Defense
Sprinten		Ziffernblock <b>←Enter</b>	Sprinten
Spielzug ansagen/Pick-Steuerung		<b>Tab</b>	Defensivanpassungen / Doppeln
Symbolpass		Ziffernblock <b>+</b>	Symbolwechsel
Pass (drücken) / Skip-Pass (drücken und halten)		<b>Leertaste</b>	Spieler wechseln (dem Ball am nächsten)
Bodenpass (drücken), Spektakulärer Pass (doppelt drücken), Kontrolle des Passempfängers (drücken und halten)		Ziffernblock <b>1</b>	Offensiv-Foul forcieren
Werfen (drücken) Pumpfake/Hop (kurz drücken) Spin Gather (doppelt drücken)		Ziffernblock <b>5</b>	Stealen (drücken) Absichtliches Foul (halten)
Überkopf-Pass (drücken), Alley-Oop (doppelt drücken), Cut und Pass (drücken und halten)		Ziffernblock <b>3</b>	Block/Rebound
Gameplay-HUD			Gameplay-HUD
Offensive Strategie			Defensive Strategie
On-The-Fly-Angriffsstrategie			On-The-Fly-Defense-Spielzüge
On-The-Fly-Auswechslungen			On-The-Fly-Auswechslungen

## ERWEITERTE OFFENSE

Positionsabhängige Spielzugsangabe	<b>LB</b> oder <b>Tab</b> antippen, Aktionstaste des gewünschten Mitspielers drücken, Spielzug auswählen
Pick-Steuerung	<b>LB</b> oder <b>Tab</b> drücken und halten. Drücke <b>RB</b> oder Ziffernblock <b>+</b> , um Roll vs Fade zu wählen, und <b>RT</b> oder Ziffernblock <b>Enter</b> , um die Pick-Seite zu wählen
Bodenpass	<b>B</b> oder Ziffernblock <b>1</b> drücken
Überkopf-Pass	<b>Y</b> oder Ziffernblock <b>3</b> drücken
Spektakulärer Pass	<b>B</b> oder Ziffernblock <b>1</b> doppelt drücken
Alley-Oop	<b>Y</b> oder Ziffernblock <b>3</b> doppelt drücken
Cut und Pass	Drücke und halte <b>Y</b> , damit der ausgewählte Mitspieler einen Cut zum Korb läuft. Warte, bis er in Reichweite ist oder lasse <b>Y</b> los, um den Pass vorzeitig zu erzwingen.
Kontrolle des Passempfängers	Drücke und halte <b>B</b> oder Ziffernblock <b>1</b> und verwende dann <b>L</b> oder <b>A</b> / <b>S</b> / <b>D</b> / <b>W</b> , um den gewählten Passempfänger zu kontrollieren. Lasse <b>B</b> oder Ziffernblock <b>1</b> los, um den Ball zu passen.
Fake-Pass	<b>Y</b> + <b>B</b> oder Ziffernblock <b>3</b> + Ziffernblock <b>1</b> (während du stehst oder zum Korb ziehst)
Jump-Pass	<b>X</b> + <b>A</b> oder Ziffernblock <b>5</b> + <b>Leertaste</b>
Give and Go	Drücke und halte <b>A</b> oder <b>Leertaste</b> , um die Kontrolle über den Passgeber zu behalten, lasse <b>A</b> oder <b>Leertaste</b> los, um den Ball zu ihm zurückzupassen
Putback-Dunk/-Korbleger Alley-Oop-Abschluss (wenn du den Passempfänger steuerst)	<b>X</b> oder Ziffernblock <b>5</b> halten
PRO STICK™-Pass	<b>RB</b> + <b>R</b>
Auszeit nehmen	Ansicht-Taste

## ERWEITERTE DEFENSE

Benutze	
Fast Shuffle	 +  + 
Steal	Drücke 
Block	
Rebound	 (Ball in der Luft)
Offensiv-Foul forcieren	
Flop	Zweimal  drücken
Dribbler bedrängen	 halten und  in Richtung Dribbler bewegen
Hände hoch	Halte  oben
Hände zur Deny-Verteidigung hoch	 halten (während Off-Ball-Defense)
Doppeln	Halte 
Symbol-Doppeln	 antippen und Symbol des gewünschten Spielers zum Doppel drücken und halten

# PRO STICK™


Mit dem PRO STICK™ hast du mehr Kontrolle über deine Offensivfähigkeiten als je zuvor.

## PRO STICK™: WURF

Aktion	Eingabe
Jumpshot	Bewege und halte <b>R</b> in eine beliebige Richtung (zum Korb, um über Brett zu werfen)
Pump Fake	Beginne einen Jumpshot und lasse <b>R</b> dann schnell los
Runner/Floater (beim Zug zum Korb aus Mitteldistanz)	<b>R</b> weg vom Korb halten
Hop Gather	Drücke <b>X</b> , während du stehst oder zum Korb ziehst (Mit <b>L</b> bestimmst du die Richtung des Sprungschritts)
Spin Gather	Doppelt <b>X</b> drücken, während du stehst oder zum Korb ziehst
Normaler Korbleger (beim Zug zum Korb)	Halte <b>R</b> nach links, rechts oder in Richtung Korb, während du zum Korb ziehst (Richtung des <b>R</b> bestimmt Abschlusshand)
Eurostep-Korbleger (beim Zug zum Korb)	<b>X</b> doppelt drücken, während du zum Korb ziehst
Cradle-Korbleger (beim Zug zum Korb)	<b>X</b> doppelt drücken, während du <b>L</b> in Richtung der Ballhand hältst.
Reverse-Korbleger (beim Zug zum Korb entlang der Grundlinie)	<b>R</b> zur Grundlinie halten
Zweihand-Dunks (beim Zug zum Korb)	<b>RT</b> + <b>R</b> zum Korb halten
Dunk mit starker/ schwacher Hand (beim Zug zum Korb)	<b>RT</b> + <b>R</b> nach links/rechts halten für einen Dunk mit der jeweiligen Hand
Spektakuläre Dunks (beim Zug zum Korb)	<b>RT</b> + <b>R</b> weg vom Korb halten
Wurfwechsel in der Luft	Dunk/Korbleger starten, <b>R</b> in der Luft in eine beliebige Richtung bewegen
Step-Through	Mach einen Pump Fake und halte <b>R</b> dann erneut, bevor der Pump Fake endet















# PRO STICK™: DRIBBLING

In der folgenden Tabelle beziehen sich die Eingabe-Bewegungen auf .

Aktion	Eingabe	Kontext
Triple Threat Jab Step	 nach links/rechts/vorne antippen	Triple Threat
Triple Threat Spinout	Drehe  , dann schnell wieder in neutrale Stellung	Triple Threat
Triple Threat Stepback	 +  weg vom Korb antippen	Triple Threat
Hesitation (Schnell)	 zur Ballhand antippen	Dribbling
In and Out	 drücken +  zum Korb antippen	Dribbling
Crossover (vorne)	 zur Hand ohne Ball antippen	Dribbling
Crossover (zwischen den Beinen)	 zwischen Hand ohne Ball und Rücken des Spielers antippen	Dribbling
Behind the Back	 weg vom Korb antippen	Dribbling
Spin	Drehe  von der Ballhand um den Rücken des Spielers herum, dann schnell wieder in die neutrale Stellung	Dribbling
Half-Spin	Drehe  in einem Viertelkreis von der Ballhand zum Korb, dann schnell wieder in die neutrale Stellung	Dribbling
Stepback	 +  weg vom Korb antippen	Dribbling

## POSTMOVES (ZUM AUFPOSTEN HALTEN)

Aktion	Eingabe
Postbewegung	Halte 
Schneller Spin	Drehe  zur äußeren Schulter
Hook-Drive	Drehe  zur inneren Schulter
Fakes	Tippe  in eine beliebige Richtung weg vom Korb an
Dribbling-Hand wechseln	 weg vom Korb antippen
Pickup-Dribbling	 zum Korb antippen
Post Hop	Halte  links/rechts weg vom Korb, drücke dann 
Post Stepback	Halte  weg vom Korb, drücke dann 
Dropstep	Halte  links/rechts zum Korb, drücke dann 

# POST-WÜRFE

Aktion	Eingabe
Hookshot im Post (Nahdistanz)	Ⓔ zum Korb (mit Ⓕ neutral)
Shimmy Hook	RT + Ⓔ zum Korb (mit Ⓕ neutral)
Post Fade (aus Mitteldistanz oder Distanz)	Ⓔ links/rechts weg vom Korb
Post-Korbleger	Halte Ⓔ links oder rechts in Richtung des Korbs (Ⓕ vom Korb wegbewegen)
Step-Through Korbleger	Ⓔ zum Korb (während du Ⓕ zum Korb hältst)
Shimmy Fade	RT halten, dann Ⓔ links/rechts weg vom Korb bewegen (mit Ⓕ in neutraler Position)
Pump Fake	Leite einen der oben aufgelisteten Moves ein und bewege Ⓔ dann in die neutrale Stellung
Up and Under / Step-Through	Mach einen Pump Fake und halte Ⓔ dann erneut, bevor der Pump Fake endet

# DEFENSE-STEUERUNG

Aktion	Eingabe	Kontext
Bewegen		Beliebig
Fast Shuffle	 +  + 	Beliebig
Steal	Drücke 	Beliebig
Block		Beliebig
Rebound	 (Ball in der Luft)	Beliebig
Offensiv-Foul forcieren		Beliebig
Flop	Zweimal  drücken	On-Ball-Defense
Intensive Defense	Halte 	On-Ball-Defense
Dribbler bedrängen	Halte  + bewege  in Richtung des Dribblers	On-Ball-Defense
Hände hoch	Halte  in eine beliebige Richtung	On-Ball-Defense
Deny-Defense	Halte  in eine beliebige Richtung	Off-Ball-Defense
Doppeln		Beliebig



# NBA 2K18 - DAS TEAM

## VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

**LEAD ENGINEER**  
Andrew Marrinson

**ART DIRECTOR**  
Joel Friesch

### ENGINEERING

**AI ENGINEERS**  
Matt Hamre  
Shawn Lee  
Gordon Read  
Eddie Park  
Andrew Brown  
Ben Hester  
Karthik Krishnamurthy  
David Brown

**ENGINEERS**  
Tim Meekins  
Johnnie Yang  
Mark Horsley  
Chris Larson  
Nick Jones  
Mark Roberts  
Nate Bamberger  
Evan Harsha  
Tim Schroeder  
Steven Fuller  
David Copelovici  
Matthias Wloka  
Harlan Young  
Paul Hale  
Brad Jones  
Barry LaVergne  
Kijin Keum  
Qiong Wang  
Anthony Lundquist  
Ian Citti  
Jeff Brizzolara  
Nathan DeGrand  
Scott Kohn  
Katherine Hayton  
Kyung-Kun Ko  
Wen Chi Gu  
David Yu  
Eleftherios "Leftos" Aslanoglou  
Bihua "Bella" Qiu  
Yu Gu  
Arvind Gopalakrishnan  
Kefei Lei  
Ivan Gusev  
Heem Patel  
Doug Marien  
Jingjing Wang  
Kiran George  
Kai-Chaun Hsiao  
Igor Pevac  
Anish Ramaswamy  
Mark Chatfield  
Goksu Ugur  
Zongye Yang  
Li Lin  
Daniel Finch  
John Friar  
Pujan Dave  
Tianyi Yang  
Jacob Longazo  
JD Minwong  
Sagar Mistry  
Sang-Won Kim  
Alex Cordova  
Dominic Nicholson  
Kevin Dec  
Evan Li  
John Conover  
Apurva Kumar  
Kemi Peng  
Chi-Hao Kuo

**ENGINEER INTERNS**  
Kshiti Jain

Emre Findik  
Samuel Flores  
Zhen Feng  
Alex Longazo

### TECH GROUP

**DIRECTOR OF TECHNOLOGY**  
Tim Walter

**LEAD LIBRARY ENGINEER**  
Ivar Olsen

**LIBRARY ENGINEERS**  
Boris Kazanskii  
Zhe Peng  
Brian Ramagli

**MAYA TOOLS SOFTWARE ENGINEER**  
Andras Jambori

**TOOLS ENGINEER**  
Prajwal Manjunath

**BUILD TOOLS ENGINEER**  
Nick Contini

### PRODUCTION

**EXECUTIVE PRODUCER**  
Jeff Thomas

**SENIOR PRODUCERS**  
Asif Chaudhri  
Erick Boenisch  
Felicia Steenhouse  
Ben Bishop  
Rob Jones  
Zach Timmerman

**GAMEPLAY DIRECTOR**  
Mike Wang

### PRODUCTION & DESIGN

Jerson Sapida  
Dion Peete  
Jay Iwahashi  
Jason Souza  
Dan Indra  
Joe Levesque  
Abe Navarro  
Jon Cort  
Eric Dillard  
Nino Samuel  
Dan Bickley  
Jesse Bean  
Dave Zdyrko  
Matt Underwood  
Robert Nelson  
Kurtis Hon  
Erik O'Keady  
Michael Stauffer  
Scott O'Gallagher  
Charles Williams  
Jesse Hamburger  
Pierre Luc-Grenon  
Ben Horne  
Himanshu Vartak  
Brett Hawkins  
Shane Coffin  
Peter Cornforth  
Grant Wilson

### ART TEAM

**CHARACTER LEAD**  
Ann Sidenblad

**CHARACTER ARTIST**  
Evan Antheim  
Tim Auer  
Andy Foster  
Chris Darroca  
Winnie Hsieh  
Yuki Yamamura

**ADDITIONAL CHARACTER ART**  
Matt Fagan

**3D SCANNING TECHNICIAN**  
Chris O'Neill

**TECHNICAL ART LEAD**  
Stewart Graff

**TECHNICAL ART**  
Joe Hultgen  
Bugi Kaigwa  
Roger Ridley  
Emre Yilmaz  
Tenghao Wang

**ADDITIONAL TECHNICAL ART**  
Crysta Frost

**ENVIRONMENT LEAD**  
John Lee

**ENVIRONMENT ARTIST**  
Tim Doonan  
Tim Loucks  
Ray Wong  
Alfonso Villar

**LIGHTING LEAD**  
Joe Clark

**LIGHTING ARTIST**  
Randy Cooper

**ANIMATION DIRECTOR**  
Roy Tse

**LEAD GAMEPLAY ANIMATOR**  
Elias "ELI" Figueroa

**GAMEPLAY TECHNICAL LEAD**  
Jamie Wicks

**ANIMATOR**  
Eric Perrier  
Wilster Phung

**ADDITIONAL ANIMATION**  
Robert Firestone  
Sam Yazaji

**PERFORMANCE CAMERA**  
Jonathan Lyons

**ADDITIONAL PERFORMANCE  
CAMERA**  
Justin Mettam

**PERFORMANCE FACIAL LEAD**  
Joel Flory

**PERFORMANCE FACIAL ANIMATION**  
Alex Bittner  
Jean Lin  
Rhea Shetty  
Tim Waddy

**UI ART DIRECTOR**  
Herman Fok

**UI ART LEAD**  
Justin Cook

**UI VISUAL DESIGN**  
Zhen Xiong Tan  
Anthony Yau

**USER INTERFACE**  
Albert Carmona  
Andrew Michael Chin  
Blake Landry  
David Lee  
Jared Rubio Delamora  
Jeffrey Davis  
Myra Shadle  
Quinn Kaneko  
Rob Simmons



**USER INTERFACE SPECIAL THANKS**

Matt Chalwell  
Chris O'Neil

**STUDIO ART DIRECTOR**

Matt Crysdale  
Anton Dawson

**ART PRODUCER**

Karen Huang  
Stephanie Gene Morgan  
Corie Zhang

**FACE CAPTURE**

Pixelgun Studio

**SPECIAL THANKS**

2K Mocalp  
Matt Chalwell  
Lee Olsen  
Miquel Carrasquillo  
Scape Martinez  
Tony Reynolds  
Virtuos  
XPEC Art Center

**VC AUDIO TEAM****AUDIO DIRECTOR**

Joel Simmons

**SR. AUDIO ENGINEER & AUDIO TOOLS**

Daniel Gardopee

**SR. AUDIO ENGINEERS**

Todd Gunnerson  
Randy Rivas

**AUDIO ENGINEER**

James Yanisko

**SCRIPT WRITERS**

Tor Unsworth  
Rhys Jones

**ADDITIONAL AUDIO**

John Crysdale

**AUDIO ASSISTANT**

Mason Thomas

**ADDITIONAL AUDIO PRODUCTION SUPPORT**

Brian Buel

**ADDITIONAL AUDIO POST**

Casey Cameron  
Paul Courselle

**ADDITIONAL SCRIPT WRITING**

Kevin Asseo  
Sean Sullivan  
Dan Schultz

**BROADCAST TEAM****& VOICE TALENT****PLAY-BY-PLAY ANNOUNCER**

Kevin Harlan

**COLOR ANALYSTS**

Greg Anthony  
Brent Barry  
Doris Burke  
Clark Kellogg  
Steve Smith  
Chris Webber

**SPECIAL GUEST**

Kobe Bryant  
Kevin Garnett

**SIDELINE REPORTER**

David Aldridge

**STUDIO HOST**

Ernie Johnson

**STUDIO ANALYST**

Shaquille O'Neal  
Kenny Smith

**PA ANNOUNCER**

Peter Barto

**PROMO ANNOUNCER**

Jay Styne  
Jimmy Hodson

**SPANISH ANNOUNCERS**

Sixto Miguel Serrano  
Antoni Daimiel  
Jorge Quiroga

**2KTV CAST****HOST & PRODUCER**

Rachel A. DeMita

**LEAD CAMERA & EDITOR**

Alan Palmer

**GAME EXPERT & PRODUCER**

Jonathan Smith

**PRODUCER**

Jessica Teuscher

**EXECUTIVE PRODUCER**

Joel Simmons

**EDITOR & CAMERA**

Rodney Johnson  
David Park

**EDITOR**

Mary Dorochowicz

**EDITOR & CAMERA**

Rodney Johnson  
David Park

**LEAD GRAPHICS**

Jolan Wood

**AUDIO MIX**

James Yanisko  
Brian Buel

**ADDITIONAL CAMERA**

Ian Levasseur

**VC SOUTH****TECHNICAL DIRECTOR**

Steve Ranck

**CREATIVE DIRECTOR**

Brian Silva

**DIRECTOR OF PRODUCT DEVELOPMENT**

Chien Yu

**ENGINEERS**

Mike Bowman  
Thang Nguyen  
David Msika  
Dave Wagner

**MYCAREER CAST  
& CREW STARRING**

MYPLAYER/DJ  
Shane Paul McGhie  
Shammy Wells  
Cameron Bedford  
B Fresh  
Sherry Cola  
Bryan Lee  
Scott Allen Perry  
Coach Draught  
Donathan Walters  
Boo Boo Thompson  
Nelson Scott  
Hannah Shapiro  
Veronika West  
Chartie Skiddoes

Tom Gelo  
Aron Agrawal  
Eli Ezra  
Lil Juug  
Siddharth Dhananjay  
Derick Merrick/Erick Merrick  
Charles Parker Newton  
Doc Johnson  
Byron Bowers  
Jules Thompson  
Brian Moses  
Marco Spinelli  
Jeremy Berrick Gotch

**MIKE REP**

Meghan Lennox

**JORDAN REP**

Ally Quinn

**UNDER ARMOUR REP**

Aly Trasher

**ADIDAS REP**

George Kareman

**GLOBAL SHOE REP**

Paul Ghiringhelli

**GATORADE REP (TED)**

Sam Cohan

**MOUNTAIN DEW REP**

Ben Knoll

**COMMERCIAL/BILLBOARD****SHOOT DIRECTOR**

Matt Sampietro

**ATM**

Sheldon Bailey

**PROVING GROUND MC**

Mason Thomas  
Chris Ernst

**PROVING GROUND REGISTRATION**

Kat Ann Nelson

**NBA TEAM SCOUT**

Roy Werner

**PROVING GROUND TEAMMATE**

Austin Simon

Rachel A. DeMita, as Herself  
Ronnie 2K, as Himself

**TEAM TRAINER 1**

Dennis Ruel

**TEAM TRAINER 2**

Ray Carbonel

**ALLEY-OOPS TATTOO EMPLOYEE**

Danielle O'Dea

**SWAG'S EMPLOYEE**

Melissa O'Keefe

**NBA STORE EMPLOYEE**

Evan deRouin

**FOOT LOCKER EMPLOYEE**

Joel Ferreira-Clifton

**GATORADE FUEL BAR ATTENDANT**

Xander McNally

**JBL HEADPHONE STORE AT-**

TENDANT  
Jake Bohigian

**DJ FAN BOY**

Christian Papierniak

**REPORTERS**

Evan deRouin  
Alexandra Grant  
Christian Papierniak

## **NBA STARS**

Joel Embiid, as Himself  
Devin Booker, as Himself  
Karl-Anthony Towns, as Himself  
D'Angelo Russell, as Himself  
Isaiah Thomas, as Himself  
Kyrie Irving, as Himself  
Kristaps Porzingis, as Himself  
Damian Lillard, as Himself  
Paul George, as Himself  
DeMar DeRozan, as Himself

## **PRODUCTION**

### **DIRECTOR**

Christian Papierniak

### **PRODUCTION MANAGER**

Evan deRouin

### **WRITERS**

Jason Concepcion

### **WRITERS**

Jay Larson

### **WRITERS**

Jamal Olori

### **ADDITIONAL WRITING & EDITING**

Ben Bishop

### **ADDITIONAL WRITING**

Dan Indra

### **ADDITIONAL WRITING**

Christian Papierniak

### **CASTING DIRECTOR**

Dean Fronk

## **MyGM STORY**

### **WRITER**

James Marceda

### **STORY BY**

Erick Boenisch

### **DIRECTED BY**

Barry LaVergne

## **MOTION CAPTURE DEPARTMENT**

### **SUPERVISOR**

David Washburn

### **STAGE MANAGER**

Anthony Tominia

### **SENIOR PRODUCTION MANAGER**

David Voci

### **RESEARCH AND DEVELOPMENT**

J. Mateo Baker

### **TECHNICAL MANAGER**

Nateon Ajello

### **PIPELINE ENGINEER**

Charles Harris III

### **ASSISTANT DIRECTOR**

Alexandra Grant

### **STAGE TECHNICIAN II**

Jennie Antonio

Emma Castles

Jeremy Schichtel

### **STAGE TECHNICIAN I**

Roy Matos

### **MOTION CAPTURE STAGE BUILDER**

Viqui Peralta

## **MOTION CAPTURE SPECIALIST II**

Ryan Girard

Jose Gutierrez

Gil Espanto

## **MOTION CAPTURE SPECIALIST I**

Jeremy Wages

Michelle Hill

## **PRODUCTION ASSISTANTS**

Marilyn Escobar

Erica Cunningham

Kenneth Ellis

## **MOTION CAPTURE AUDIO ENGINEERS**

Anthony Garcia

Daniel Morales

Garrett Montgomery

## **MAKE-UP ARTISTS**

Danielle O'Dea

Chrystal Linaja

Emily Jones

## **CAMERA OPERATORS**

Alan Ricardez

Mike Montoya

Cody Flowers

Garrett Saur

Italo Robinson

Stephanie Sanchez

## **ADDITIONAL AUDIO**

### **ARENA ORGAN, BEATS**

Music, & Additional

### **IN-GAME MUSIC**

Casey Cameron

### **STUDIO SHOW MUSIC**

Cody Mills

### **BEAT MACHINE MUSIC**

Gramoscope Music

### **NATIONAL ANTHEM VOCALIST**

Linda Lind

### **ADDITIONAL CAPTURE SUPPORT**

Christopher Jones

### **PLAYER CHATTER**

Derek Breakfield

### **PLAYER CHATTER**

Michael Patterson

Gleb Kaminer

Marlon Cowart

Davin Glischinski

PJ King

Christian Nielson-Buckholdt

Dorian Lockett

Eric Larsen

Jacob Battersby Gordon

Donell Dshone Johnson Jr.

### **CROWD CHATTER**

Ben Anderson

Scott Darone

Marion Dreo

William Gale

Michael Howard

Anaoshak Khavarian

Kelsie Lahti

Ashley Landry

Wilster Phung

Adrianne Pugh

Jonathan Smith

Charles Williams

Niko Ackerman

Steven Baston

Marcus Boddy

Vincent Byrne Davis

Philip Floyd

Ben Hader

Daryll Jones

Khaleisheia Jones

Jesse Langland

Rolan Jed Negranza

Hana Ohira

Danielle Strickland

Joshua Cervantes  
Reinard Coloma  
Christopher Nichols  
Jaymi Valdes  
Rebecca Friedman  
Daniel Stafford  
Megan Knapp

## **CAMERA OPERATORS**

Alan Ricardez  
Michael Montoya  
Stephanie Sanchez  
Connor Vickers  
Brian Bisby

## **MYCAREER MUSIC & SCORE**

Linda Lind

## **BURNING" AND "ALL NIGHT LONG"**

Written and Produced by Linda Lind

## **2K SPORTS THEME MUSIC**

### **THE CONTEST AND NETWORK SPORTS TONIGHT**

Written, Engineered, and Produced  
by Bill Kole

### **THE COMEBACK, THE RIVALRY, AND THE BREAKDOWN**

Written by Joel Simmons  
Engineered and Produced by Bill Kole

### **2K THEMES**

Performed by CosmoSquad

### **ARENA ORGAN, BEATS, MUSIC, & ADDITIONAL IN-GAME MUSIC**

Casey Cameron

### **MY PARK LOADING MUSIC & STUDIO SHOW MUSIC**

Cody Mills

### **NATIONAL ANTHEM VOCALIST**

Linda Lind

### **ADDITIONAL CAPTURE SUPPORT**

Christopher Jones

### **SPECIAL THANKS**

Tim Anderson  
Phil Johnson  
Fresno State Bulldog  
Marching Band  
Greg Ortiz  
Craig Rettmer  
Aggie Pack  
California Aggie  
Marching Band

### **PLAYER CHATTER**

Derek Breakfield  
Michael Patterson  
Gleb Kaminer  
Marlon Cowart  
Davin Glischinski  
PJ King  
Christian Nielson-Buckholdt  
Dorian Lockett  
Eric Larsen  
Jacob Battersby Gordon  
Donell Dshone Johnson Jr.  
Sean Lasatar  
Shane Meston  
Matt Pym  
Nick Powers  
Carney Luess  
Michael Distad  
Will Dagnino  
Michael Turner  
Spencer Douglass  
Todd Bergmann  
Cecil Hendrix  
Sean Pachter  
Brian Shute  
Eric White

### **CROWD CHATTER**

Ben Anderson  
Scott Darone  
Marion Dreo



William Gale  
Michael Howard  
Anaoshak Khavarian  
Kelsie Lahti  
Ashley Landry  
Wilster Phung  
Adrianne Pugh  
Jonathan Smith  
Charles Williams  
Niko Ackerman  
Steven Baston  
Marcus Boddy  
Vincent Byrne Davis  
Philip Floyd  
Ben Hader  
Daryll Jones  
Khaleisheila Jones  
Jesse Langland  
Rolan Jed Negranza  
Hana Ohira  
Danielle Strickland  
Joshua Cervantes  
Reinard Coloma  
Christopher Nichols  
Jaymi Valdes  
Rebecca Friedman  
Daniel Stafford  
Megan Knapp  
Leslie Peacock

## 2K

**PRESIDENT**  
David Ismailier

**SVP, SPORTS OPERATIONS**  
Jason Argent

**PRESIDENT, SPORTS DEVELOPMENT**  
Greg Thomas

## 2K CREATIVE DEVELOPMENT

**VP, CREATIVE DEVELOPMENT**  
Josh Atkins

**CREATIVE DIRECTOR**  
Eric Simonich

**SR. DIRECTOR OF CREATIVE PRODUCTION**  
Jack Scalici

**SR. MANAGER OF CREATIVE PRODUCTION**  
Josh Orellana

**CREATIVE PRODUCTION ASSISTANTS**  
William Gale  
Cathy Neeley  
Megan Rohr

**SR. MARKET RESEARCHER**  
David Rees

**USER TESTING MANAGER**  
Francesca Reyes

**USER RESEARCHER**  
Jonathan Bonillas

## 2K MARKETING TEAM

**VP OF MARKETING**  
Alfie Brody

**DIRECTOR OF MARKETING**  
Mike Rhinehart

**SR. BRAND MANAGERS**  
Andrew Blumberg  
William Inglis

**VP OF COMMUNICATIONS, THE AMERICAS**  
Ryan Jones

**SR. COMMUNICATIONS MANAGER**  
Ryan Peters

**SR. DIRECTOR, MARKETING PRODUCTION**  
Jackie Truong

**PROJECT MANAGER**  
Heidi Oas

**MANAGER, MARKETING PRODUCTION**  
Ham Nguyen

**PRODUCTION DESIGNER**  
Nelson Chao

**SR. GRAPHIC DESIGNER**  
Christopher Maas

**GRAPHIC DESIGNER**  
Chris Cratty

**DIRECTOR, VIDEO PRODUCTION**  
Kenny Crosbie

**VIDEO EDITOR / MOTION GRAPHIC DESIGNERS**  
Michael Regelean  
Eric Neff

**VIDEO EDITOR**  
Shane McDonald

**ASSOCIATE VIDEO, PRODUCTION MANAGER**  
Nick Pylvanainen

**ART DIRECTOR, WEB**  
Gabe Abarcar

**WEB DIRECTOR**  
Nate Schaumberg

**SR. WEB DESIGNER**  
Keith Echevarria

**WEB DEVELOPER**  
Gryphon Myers

**WEB PRODUCER**  
Tiffany Nelson

**SR. CHANNEL MARKETING MANAGER**  
Anna Nguyen

**CHANNEL MARKETING MANAGER**  
Marc McCurdy

**PARTNER MARKETING SPECIALIST**  
Kelsie Lahti

**DIRECTOR, DIGITAL MARKETING**  
Ronnie Singh

**SOCIAL MEDIA MANAGER**  
Chris Manning

**ASSOCIATE MANAGER**  
Michael Howard

**MARKETING ASSISTANT**  
Jessica Perez

**SR. DIRECTOR, PARTNERSHIPS & LICENSING**  
Jessica Hopp

**MANAGER, PARTNERSHIPS & LICENSING**  
Greg Brownstein

**ASSOCIATE MANAGER, PARTNERSHIPS & LICENSING**  
Ashley Landry

**ASSOCIATE MANAGER, PARTNERSHIPS**  
Aaron Hiscox

**SR. DIRECTOR, TRADESHOWS & EVENTS**  
Leslie Zinn Abarcar

**EVENTS MANAGER**  
David Iskra

**DIRECTOR, CUSTOMER SERVICE**  
Ima Somers

**CUSTOMER SERVICE MANAGER**  
David Eggers

**KNOWLEDGE BASE COORDINATOR**  
Mike Thompson

**CUSTOMER SERVICE LEAD**  
Crystal Pittman

**SENIOR CUSTOMER SERVICE ASSOCIATES**  
Alicia Nielsen  
Ryosuke Kurosawa

## 2K OPERATIONS

**SVP, SR. COUNSEL**  
Peter Welch

**COUNSEL**  
Justyn Sanderford  
Aaron Epstein

**VP, PUBLISHING OPERATIONS**  
Steve Lux

**DIRECTOR OF ANALYTICS**  
Mehmet Turan

**SR. DATA ANALYST**  
Adam Dobrin

**SR. ANALYST**  
Tuomo Nikulainen

**DIRECTOR OF OPERATIONS**  
Dorian Rehfield

**LICENSING/OPERATIONS SPECIALIST**  
Xenia Mul

## 2K IT

**SR. DIRECTOR, 2K IT**  
Rob Roudebush

**TECHNICAL DIRECTOR**  
Russell Mains

**SR. IT MANAGER**  
Bob Jones

**SR. ENGINEERING MANAGER**  
Jon Heysek

**SR. NOC MANAGER**  
Vaclav Dolezal

**SR. IT MANAGER**  
Lee Ryan

**ONLINE MANAGER**  
Scott Darone

**NETWORK ENGINEER**  
Don Claybrook

**SYSTEMS ENGINEERS**  
Joseph Davila  
Manish Patel  
Petr Fiala  
Peter Pribylinec  
Radek Trojan

**SYSTEMS ADMINISTRATORS**  
Fernando Ramirez  
Tareq Abbassi  
Scott Alexander  
Davis Krieghoff  
Joseph Thompson

**IT SUPPORT SPECIALIST**  
Christopher Smith

**IT ANALYST**  
Michael Caccia

## **2K INTERNATIONAL**

**VP, PUBLISHING & OPERATIONS**  
Murray Pannell

**DIRECTOR, INTERNATIONAL  
MARKETING AND COMMUNICATIONS**  
Jon Rooke

**HEAD OF INTERNATIONAL  
PRODUCT MARKETING**  
David Halse

**SENIOR INTERNATIONAL  
BRAND MANAGER**  
Aurélien PalteGamage

**INTERNATIONAL JUNIOR  
BRAND MANAGER**  
James Dodd

**HEAD OF INTERNATIONAL  
COMMUNICATIONS**  
Wouter van Vugt

**INTERNATIONAL  
COMMUNICATIONS MANAGER**  
Amy White

**INTERNATIONAL COMMUNITY  
SOCIAL MANAGER**  
Roy Boateng

**SPECIAL THANKS**  
Dan Warren

## **2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT**

**INTERNATIONAL PRODUCER**  
Mark Ward

## **2K INTERNATIONAL CREATIVE SERVICES**

**DIRECTOR OF CREATIVE  
SERVICES & LOCALIZATION**  
Nathalie Mathews

**LEAD PROJECT MANAGER**  
Emma Lepeut

**SR. DESIGN MANAGER**  
Tom Baker

**GRAPHIC DESIGNER**  
James Quinlan

**EXTERNAL LOCALIZATION TEAMS**  
Around the World  
Robert Böck  
Synthesis Iberia  
Synthesis International srl

## **2K INTERNATIONAL TERRITORY MARKETING AND COMMUNICATIONS**

Aaron Cooper  
Agnès Rosique  
Alison Gram  
Alan Moore  
Ben Seccombe  
Carlo Volz  
Carlos Villasanté  
Caroline Rajcom  
Dave Blank  
Dennis de Bruin  
Gemma Woolnough  
Jan Sturm  
Jean-Paul Hardy  
John Ballantyne  
Julien Brossat  
Maria Martinez  
Roger Langford  
Sandra Mauri

Sandra Melero  
Sean Phillips  
Simon Turner  
Stefan Eder  
Warner Guinée  
Yoona Kim  
Zaida Gómez

**TAKE-TWO INTERNATIONAL  
OPERATIONS**  
Anthony Dodd  
Phil Anderton  
Nisha Verma  
Denisa Polcerova  
Robert Willis

## **2K ASIA**

**GENERAL MANAGER, ASIA**  
Jason Wong

**MARKETING DIRECTOR, ASIA**  
Diana Tan

**MARKETING MANAGER, ASIA**  
Daniel Tan

**JAPAN MARKETING MANAGERS**  
Maho Sawashima

**CHINA MARKETING MANAGER**  
Calvin Shen

**KOREA MARKETING MANAGER**  
Dina Chung

**SR. PRODUCT EXECUTIVE**  
Rohan Ishwari  
Alicia Ng

**JAPAN MARKETING ASSISTANT**  
Yukiko Hanzawa

**SR. LOCALIZATION MANAGER**  
Yosuke Yano

**LOCALIZATION COORDINATORS**  
Pierre Gujjarro  
Mao Iwai

## **TAKE-TWO ASIA**

**OPERATIONS**  
Eileen Chong  
Veronica Khuan  
Chermaine Tan  
Takako Davis  
Ryoko Hayashi

**BUSINESS DEVELOPMENT**  
Erik Ford  
Syn Chua  
Paul Adachi  
Fumiko Okura  
Hidekatsu Tani  
Aiki Kihara  
Ken Tilakaratna  
Anna Choi  
Cynthia Lee  
Hyun Jookyoung

## **2K QUALITY ASSURANCE**

**SR. VICE PRESIDENT OF  
QUALITY ASSURANCE**  
Alex Plachowski

**QUALITY ASSURANCE DIRECTOR**  
Scott Sanford

**QUALITY ASSURANCE TEST  
MANAGER**  
Jeremy Ford

**QUALITY ASSURANCE TEST  
MANAGER - SUPPORT TEAMS**  
Josh Lagerson

**PROJECT LEAD**  
Luis Nieves

**LEAD TESTERS - SUPPORT TEAMS**  
Chris Adams  
Nathan Bell  
Ashley Carey  
Phyllicia Fletcher  
Timothy Erbil

**ASSOCIATE LEAD TESTERS**  
Alexander Coffin  
Joshua Collins  
Jeffrey Schrader  
Ana Garza  
Michelle Paredes  
Jordan Wineinger  
Steve Yun

**SENIOR TESTERS**  
Philip Lui  
Thomas Sammons  
Tim Parham  
Rob Marrazzo  
Johnathon Lak  
Anthony Wair  
Adam Junior  
Cory Waterman  
James Schindler  
Joshua Brown-Sage  
Jemel Jordan-Butler  
Shaylea Gallagher  
Cassandra Del Hoyo  
Bar Peretz  
Greg Jefferson  
Kristine Naces  
Andrew Garrett  
Bryan Fritz  
Hugo Dominguez  
Robert Klempner  
Brian Reiss

**QUALITY ASSURANCE TESTERS**  
Eduardo Bancud  
Deion Cyriacks  
Taylor Galauska  
Austin Anderson  
Bobby Coffield  
Max Ehrlich  
Jessica Mitchell  
Scott Luedtke  
Charles Maidman  
Edward Nicolskiowski  
Richard Pugh  
Jeff Mott  
Darwin Layco  
Dolores Reynolds  
Kyle Bellas  
Charlene Artuz  
Jasun Graf  
Bryce Fernandez  
Douglas Reilly  
Julian Molina  
David Dalie  
Charles Golangco  
Josh Hull  
Alexandro Calderon  
Zachary Little  
Sommer Sherfey  
Jace McEwen  
Daniel Watsh  
Arthur Garza-Trevino  
Derek Hayes  
Deion Cage  
Isaiah Cardenas  
Andre Cruz  
Nicolas Demoranville  
Cameron Ess-Haghabadi  
Michaela Galindo  
Brianna Hughes  
Maranatha Malonzo  
Maximiliano Martinez  
Drew Morris  
Nicholas Beuparlant  
In Sin (Tiffany) Cheong  
Reginald Clark  
Zachary Conover  
Michelle Foley  
Sierra Roberts  
Adam Schaefer  
Wenceslao Concina

**SPECIAL THANKS**  
Leslie Cullum  
Alex Belk  
Louis Napolitano



Joe Bettis  
David Barksdale  
Rachel McGrew  
Chris Jones  
Juan Corral  
Cam Steed  
Travis Allen  
Candice Javellonar  
Jeremy Richards

## **2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE**

**LOCALIZATION QA MANAGER**  
José Miñana

**MASTERING ENGINEER**  
Wayne Boyce

**MASTERING TECHNICIAN**  
Alan Vincent

**LOCALIZATION  
QA SENIOR LEAD**  
Oscar Pereira

**LOCALIZATION  
QA PROJECT LEAD**  
Oscar Pereira

**LOCALIZATION QA LEADS**  
Elmar Schubert  
Florian Genthon  
Jose Olivares  
Sergio Accettura

**SENIOR LOCALIZATION QA  
TECHNICIAN**  
Christopher Funke  
Harald Raschen  
Namer Merli  
Pablo Menéndez

**LOCALIZATION QA  
TECHNICIANS**  
Antoine Gralin  
Benny Johnson  
Clément Mosca  
Daniel Im  
David Sung  
Dimitri Gerard  
Dmitry Kuzmin  
Ernesto Rodriguez-Cruz  
Etienne Dumont  
Frédéric Créhin  
Gabriel Uriarte  
Gian Marco Romano  
Javier Vidal  
Julio Calle Arpon  
Luca Magni  
Luca Rungi  
Manuel Aguayo  
Martin Schücker  
Matteo Lanteri  
Nicolas Bonin  
Noriko Staton  
Patricia Ramon  
Samuel Franca  
Sarah Dembet  
Sean Hee C. Anderson  
Shawn Williams-Brown  
Sherif Mahdy Farrag  
Stefan Rossi  
Stefanie Schwamberger  
Timothy Cooper  
Toni López  
Tristan Breeden  
Will Vossler  
Yury Fesechka

## **2K CHINA QUALITY AS- SURANCE**

**QA DIRECTOR**  
Zhang Xi Kun

**QA MANAGER**  
Steve Manners

**QA LEAD**  
Gao You Ming

**QA ASSOCIATE LEADS**  
Huang Cheng  
Wang Yi Min

**QA TESTERS**  
Chen Ji Zhou  
Chen Jie Yu  
Chen Si Yu  
Chen Tai Ji  
Fan Fu Qiang  
Fu Ting Yao  
Gong Yi Ren  
Huang Hua  
Jia Jun Yu  
Jiang Xiao Yu  
Tian Meng Qi  
Long Fu Yu  
Wan Yue  
Wu Di  
Xie Zhong Hao  
Xin De Hua  
Xu Rui  
Yang Wen Jing  
Yue Chang Yue  
Zhang Wei  
Zhang Yin Xue  
Zhang Yong Bin  
Zhao Ju Hao  
Zhou Dan

## **2K CHINA LOCALIZATION QUALITY ASSURANCE**

**QA DIRECTOR**  
Zhang Xi Kun

**QA MANAGER**  
Du Jing

**PROJECT LEAD**  
Zhu Jian

**LEAD QA TESTERS**  
Chu Jin Dan  
Shigekazu Tsuuchi

**SENIOR QA TESTERS**  
Qin Qi  
Kan Liang  
Cho Hyunmin

**QA TESTERS**  
Zhao Yu  
Wang Ce  
Tan Liu Yang  
Bai Xue  
Tang Shu  
Jin Xiong Jie  
Hu Meng Meng  
Li Ling Li  
Chen Xue Mei  
Zhao Jin Yi  
Ou Xu  
Wang Rui  
Guo Xi  
Jia Kang  
Dai Fang Jie  
Huang Hai

**IT ENGINEERS**  
Zhao Hong Wei  
Hu Xiang  
Wang Peng

**FOX STUDIOS**  
Rick Fox  
Michael Weber  
Tim Schmidt  
Cal Halter  
Keith Fox  
Dustin Smith  
Joe Schmidt

## **NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION**

**PRESIDENT, GLOBAL  
PARTNERSHIPS**  
Salvatore LaRocca

**VICE PRESIDENT, LEGAL  
& BUSINESS AFFAIRS**  
Hrishi Karthikeyan

**SENIOR MANAGER, LEGAL  
& BUSINESS AFFAIRS**  
Vince Kearney

**EXECUTIVE VICE PRESIDENT,  
GLOBAL Partnerships**  
Emilio Collins

**VICE PRESIDENT,  
GLOBAL PARTNERSHIPS**  
Matt Holt

**DIRECTOR, GLOBAL  
PARTNERSHIPS**  
Adrienne O'Keefe

**SPECIALIST GLOBAL  
PARTNERSHIPS**  
Mary O'Laughlin

**COORDINATOR GLOBAL PARTNER-  
SHIPS**  
Harley Opolinsky

**ASSOCIATE COORDINATOR GLOBAL  
PARTNERSHIPS**  
Daniel Lupin

**MOTION CAPTURE TALENT**  
Karl-Anthony Towns  
D'Angelo Russell  
Glenn Robinson III  
Marquese Chriss  
Aaron Gordon  
Zach LaVine  
Ben McLemore  
Austin Rivers  
Lance Stephenson  
Evan Turner  
Dion Walters

**BASKETBALL TALENT**  
Trev Abraham  
Josh Akognon  
Dakari Allen  
Josh Amey  
Doug Anderson  
Dominic Artis  
Dominique Barnes  
Charles Boozer  
Grayson "The Professor" Boucher  
Myree "Reemix" Bowden  
C.J. Brown  
Jerry Brown  
Michael Bryson  
Lydell Cardwell  
Amir Carraway  
Christian Cavanaugh  
Collin Chiverton  
Marcus Crawford  
James Davis  
Cody Damps  
Treaven Duffy  
E.J. Farris  
Brian Goins  
Vincent Golsen  
Tim Harris  
Tyler Idowu  
Chuks Iroegbu  
Rae Jackson  
Darin Johnson  
Tajai Johnson  
Theo Johnson  
Tony Johnson  
Chris Jones  
Erik Kinney  
Carson MackNate Maxey  
Corey McIntosh



Arron Mollet  
Marcus MorganLangston Morris-Walker  
Devin Murphy  
Chris Murry  
Devon Mynhier  
Scott O'Gallagher  
Akachi Okugo  
Herman Pratt IV  
Jerald "J.R." Pruitt  
Jeff Remington  
Dulani Robinson  
Joey Rodriguez  
Morgan Sabia  
Julian Scott  
Matt Scott  
Austin Simon  
Chris Smith  
Gary "G" Smith  
Jordan Southerland  
Kammron Taylor  
T.J. Taylor  
Kyi Thomas  
Elijah White  
Larry Wickett  
Roshun Wynne, Jr.

**MYPARK DANCERS**  
Denzel "Meechie" Harris  
Jaquan "Toosi" High  
Judson Laipaly  
Eric "Kidd Strobe" Bassett  
Gary "Noh-Justice" Morgan  
David "Kid David" Shreibman  
Tony Ly

**SPECIAL THANKS**  
Hameed Ali  
Billy "Dunkademics" Doran  
Simon Enciso  
Nate Garth  
Allen Huddleston II  
Tony Husary  
Aalim Moor  
James Nunnally  
Michael Nunnally  
Calvin Otiono  
Chris Roberts  
Franklin Session  
Carlos Smothers  
Ryan Sypkens  
Jay Washington

**VISUAL CONCEPTS**  
**SPECIAL THANKS**  
Strauss Zelnick  
Karl Slatoff  
Lainie Goldstein  
Dan Emerson  
Jordan Katz  
David Cox  
Steve Glickstein  
Scott Patterson  
Take-Two Sales Team  
Take-Two Digital Sales Team  
Take-Two Channel Marketing Team  
Siobhan Boes  
Hank Diamond  
Alan Lewis  
Daniel Einzig  
Christopher Fiumano  
Pedram Rahbari  
Jenn Kolbe  
Greg Gibson  
Take-Two Legal Team  
David Boutry  
Juan Chavez  
Rajesh Joseph  
Gaurav Singh  
Alexander Raney  
Barry Charleton  
Jon Titus  
Gail Hamrick  
Tony MacNeill  
Chris Bigelow  
Brooke Grabrian  
Katie Nelson  
Chris Burton  
Daniella Gutierrez  
Betsy Ross  
Pete Anderson  
Maria Zamaniego  
Nicholas Bublitz  
Nicole Hillenbrand  
Danielle Williams  
Gwendoline Oliviero  
Ariel Owens-Barham  
Kyra Simon  
Ashish Popli  
Mark James  
Christina Vu  
Mark Little  
Jean-Sabastien Ferey  
Access Communications  
Operation Sports  
David Cook  
Cameron Goodwin  
Simon Cooke  
Andrew Farrier  
Tracy Carnahan  
Sandra Smith Congdon  
Chris Casanova  
Ethan Abeles  
Joseph Gomez  
Zachary Romer  
Jeff Schrader  
Max Ehrlich  
Jessica Mitchell  
The Lee Family

Published by 2K, a publishing label of Take-Two Interactive Software, Inc. All trademarks are the property of their respective owners. The names and logos of all arenas are trademarks of their respective owners and are used by permission. Certain trademarks used herein (or hereon) are properties of American Airlines, Inc. used under license to 2K Sports. All rights reserved. Copyright 2017 by STATS LLC. Any commercial use or distribution of the Licensed Materials without the express written consent of STATS LLC is strictly prohibited. Basketball Equipment Supplied by Gared Sports, the exclusive supplier of basketball backboards and rims to NBA arenas. This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group. Localization tools and support provided by XLOC Inc. Bankers Life Fieldhouse and the Bankers Life Fieldhouse logo are trademarks owned by CNO Financial Group, Inc. and are used by permission.

Uses Simplygon (TM), Copyright (c) 2016 Donya(TM) Labs AB Portions of this software are Copyright (c) 2014, Pablo Fernandez Alcantarilla, Jesus Nuevo. All Rights Reserved. Emoji provided free by <http://emoji-one.com>

The NBA and NBA member team identifications are the intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams. Copyright 2017 NBA Properties, Inc. All Rights Reserved.

## EINGESCHRÄNKTE SOFTWAREGARANTIE UND LIZENZVEREINBARUNG

Diese eingeschränkte Softwaregarantie und Lizenzvereinbarung (diese „Vereinbarung“) kann in unregelmäßigen Abständen aktualisiert werden. Die aktuell gültige Version wird auf [www.take2games.com/eula](http://www.take2games.com/eula) (die „Website“) veröffentlicht. Durch die Nutzung der Software über die Veröffentlichung der aktualisierten Version hinaus erklären Sie Ihr Einverständnis der aktualisierten Bedingungen.

„SOFTWARE“ BEINHALTET SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGUNG GESTELLTE SOFTWARE, DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHANDBÜCHER, VERPACKUNGEN UND SONSTIGEN SCHRIFTLICHEN, ELEKTRONISCHEN ODER ONLINE ZUR VERFÜGUNG GESTELLTEN MATERIALIEN SOWIE SÄMTLICHE KOPIEN SOLCHER SOFTWARE UND/ODER MATERIALIEN.

DIE SOFTWARE WIRD LIZENSIERT, NICHT VERKAUFT. INDEM SIE DIESE SOFTWARE ODER DAS BEGLEITMATERIAL DIESER SOFTWARE ÖFFNEN, HERUNTERLADEN, INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER AUF ANDERE WEISE VERWENDEN, AKZEPTIEREN SIE DIE VORLIEGENDE VEREINBARUNG MIT DER TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. MIT SITZ IN DEN VEREINIGTEN STAATEN VON AMERIKA („LIZENZGEBER“) SOWIE DIE DATENSCHUTZERKLÄRUNG, EINZUSEHEN UNTER [www.take2games.com/privacy](http://www.take2games.com/privacy), SOWIE DIE NUTZUNGSBEDINGUNGEN, EINZUSEHEN UNTER [www.take2games.com/legal](http://www.take2games.com/legal). DIESE EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG IST BINDEND.

BITTE LESEN SIE DIESE VEREINBARUNG SÖRFGÄLTIG DURCH. SIND SIE NICHT MIT ALLEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG EINVERSTANDEN, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT ÖFFNEN, HERUNTERLADEN, INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER VERWENDEN.

### LIZENZ

Vorbehaltlich der vorliegenden Vereinbarung und der damit verbundenen Bestimmungen und Bedingungen erteilt der Lizenzgeber Ihnen hiermit das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte und widerrufliche Recht und die nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte und widerrufliche Lizenz, eine Kopie dieser Software für Ihren persönlichen, nicht-gewerblichen Gebrauch auf einer einzelnen Spielplattform (z.B. Computer, Mobilgerät oder Spielkonsole) zum Gameplay zu nutzen, es sei denn, in der Softwaredokumentation wird Anderweitiges ausdrücklich spezifiziert. Ihre Lizenzrechte unterliegen der Einhaltung der Bestimmungen und Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung. Die Laufzeit der in dieser Vereinbarung enthaltenen Lizenz beginnt am dem Tag, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig nutzen und endet, wenn Sie sich dieser Software entledigen bzw. wenn die Vereinbarung gekündigt wird, je nachdem, welcher Tag früher eintritt (siehe unten).

Diese Software wird an Sie nicht verkauft sondern nur lizenziert, und Sie erkennen hiermit an, dass keinerlei Eigentumsrechte an der Software übertragen werden und dass diese Vereinbarung nicht als Verkauf an Rechten an der Software auszuliegen ist. Der Lizenzgeber behält alle Rechte und Titel und Ansprüche in Bezug auf die Software, insbesondere Urheberrechte, Markenrechte, Geschäftsgeheimnisse, Handelsbezeichnungen, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computercodes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Geschichten, Dialoge, Schauplätze, Artworks, Soundeffekte, musikalische Werke und Urheberpersönlichkeitsrechte. Die Software unterliegt dem Schutz des US-amerikanischen Urheber- und Markenrechts und den weltweit geltenden Gesetzen und Verträgen. Die Software darf ohne die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers in keiner Weise und auf keinem Medium weder ganz noch in Teilen kopiert, vervielfältigt oder verbreitet werden. Jeder, der die Software in irgendeiner Weise ganz oder in Teilen kopiert, vervielfältigt oder verbreitet, begeht eine vorsätzliche Verletzung der Urheberrechte und kann in den USA oder in seinem Heimatstaat zivil- und strafrechtlich belangt werden. Sie sollten sich darüber im Klaren sein, dass Urheberrechtsverstöße in den USA gesetzlichen Strafen von bis zu US-\$ 150.000 pro Verstoß unterliegen. Die Software enthält bestimmte lizenzierte Inhalte und die Lizenzgeber des Lizenzgebers haben Anspruch darauf, ihre Rechte im Fall einer Verletzung dieser Vereinbarung ebenfalls zu schützen. Alle Rechte, die Ihnen nicht ausdrücklich durch diese Vereinbarung eingeräumt werden, verbleiben beim Lizenzgeber (und gegebenenfalls dessen Lizenzgeber).

### LIZENZBEDINGUNGEN

#### Sie verpflichten sich, Nachfolgendes zu unterlassen:

die Software für gewerbliche Zwecke zu nutzen;

die Software oder Kopien der Software, insbesondere virtuelle Gegenstände bzw. virtuelle Währung (wie nachstehend definiert), ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Lizenzgebers oder ohne dass dies ausdrücklich in der vorliegenden Vereinbarung festgelegt wurde zu verbreiten, zu verpacken, zu lizenzieren, zu verkaufen, zu vermieten, in eine konvertierbare Währung umzuwandeln oder sie anderweitig zu übertragen bzw. abzutreten;

die Software oder Teile davon zu kopieren (abgesehen von dem in der vorliegenden Vereinbarung Vorgesehenen);

eine Kopie der Software in einem Netzwerk zur Verfügung zu stellen, das die Nutzung oder das Herunterladen durch andere User ermöglicht; die Software in anderer Weise als in dieser Vereinbarung vorgesehen in einem Netzwerk, für den Online-Gebrauch oder auf mehr als einem Computer oder einer Spielkonsole zur selben Zeit zu nutzen oder zu installieren (oder dies Dritten zu erlauben);

die Software auf ein Festplattenlaufwerk oder andere Speichermedien zu kopieren, um die Auflagen zu umgehen, die Software von der beigefügten CD-ROM oder DVD-ROM aus laufen zu lassen (dieses Verbot bezieht sich nicht auf komplette oder partielle Kopien, die eventuell durch die Software selbst als Teil des Installationsprozesses vorgenommen werden, um einen möglichst effizienten Ablauf zu gewährleisten);

die Software in einem Computerspieler oder einer anderen standortbezogenen Lokalität zu nutzen oder kopieren, es sei denn, der Lizenzgeber bietet Ihnen eine separate Lizenzvereinbarung an, um die Software auch für die gewerbliche Nutzung zur Verfügung zu stellen; die Software ganz oder in Teilen zurückzuentwickeln (Reverse Engineering), sie zu zeigen, vorzuführen, zu dekompilemieren oder zu disassemblieren, davon abgeleitete Werke herzustellen oder die Software in anderer Weise zu verändern;

Eigentumsvermerke, Marken oder Etiketten auf oder in der Software zu entfernen oder zu verändern;

einen anderen User in der Nutzung von Online-Features der Software einzuschränken bzw. ihn an der Nutzung zu hindern;

zu cheatn bzw. ein unerlaubtes Robot- oder Spider- oder anderes Programm im Zusammenhang mit Online-Features der Software zu verwenden;

gegen Bestimmungen, Bedingungen, Richtlinien, Lizenzen oder Verhaltensregeln für Online-Features der Software zu verstoßen;

die Software in ein Land zu transportieren, zu exportieren oder zu re-exportieren (direkt oder indirekt), dem laut US-amerikanischen

Exportgesetzen oder -vorschriften bzw. laut US-amerikanischen Wirtschaftssanktionen der Erhalt dieser Software untersagt ist oder in sonstiger Weise gegen Gesetze und Vorschriften des Landes (in ihrer jeweils geltenden Fassung) zu verstoßen, in dem Sie die Software bezogen haben.

**ZUGRIFF AUF SONDERFEATURES UND/ODER DIENSTE INKL. DIGITALER KOPIEN:** Um die Software zu aktivieren, auf digitale Kopien der Software zuzugreifen oder auf bestimmte freischaltbare, herunterladbare, Online- oder sonstige spezielle Inhalte, Dienste und/oder Funktionen (zusammenfassend „Sonderfeatures“) zu erhalten, sind Sie nötig sein, Software herunterzuladen, eine Seriennummer zum einmaligen Gebrauch einzulösen, die Software zu registrieren, Mitglied bei Diensten von Drittanbietern und/oder bei einem Dienst des Lizenzgebers zu sein (und sich mit den entsprechenden Bestimmungen und Richtlinien einverstanden zu erklären). Der Zugang zu Sonderfeatures ist auf ein einzelnes Benutzerkonto (wie nachstehend definiert) pro Seriennummer beschränkt. Der Zugang zu Sonderfeatures kann nicht übertragen, verkauft, verpackt, lizenziert, vermietet, in konvertierbare virtuelle Währung konvertiert oder von einem anderen User erneut registriert werden, sofern dies nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt ist. Die Bestimmungen dieses Paragraphen haben Vorrang vor allen anderen Bestimmungen und Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung.

**ÜBERTRAGUNG DER LIZENZ EINER ZUVOR GESPEICHERTEN KOPIE:** Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie von zuvor gespeicherter Software samt Begleitmaterial dauerhaft an eine andere Person zu übertragen, sofern Sie keine Kopien (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopien) der Software und des Begleitmaterials oder von Teilen bzw. Elementen davon zurückbehalten und sofern der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Die Übertragung der Lizenz dieser zuvor gespeicherten Kopie kann von Ihnen möglicherweise verlangen, dass Sie spezielle Schritte gemäß dem in der Softwaredokumentation Festgelegten unternehmen. Sie dürfen keine virtuellen Gegenstände bzw. virtuelle Währung übertragen, verkaufen, verpacken, lizenzieren, vermieten oder in eine konvertierbare virtuelle Währung konvertieren, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt oder sofern nicht die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt. Sonderfeatures, einschließlich Inhalte, die ohne Seriennummer zum einmaligen Gebrauch nicht verfügbar sind, sind unter keinen Umständen auf andere Personen übertragbar. Sonderfeatures funktionieren eventuell nicht mehr, wenn die Originalinstallationskopie gelöscht wird oder die zuvor gespeicherte Kopie dem User nicht mehr zur Verfügung steht. Die Software ist ausschließlich zum privaten Gebrauch bestimmt. UNBESCHADET DES VORSTEHENDEN DÜRFEN SIE KEINE PRE-RELEASE-KOPIEN DER SOFTWARE AUF ANDERE ÜBERTRAGEN.

**TECHNISCHE SCHUTZMASSNAHMEN.** Die Software beinhaltet möglicherweise Mittel, um den Zugriff auf die Software und/oder auf bestimmte Software-Bestandteile oder Inhalte zu kontrollieren, nicht genehmigte Kopien zu verhindern oder anderweitig Verstöße gegen die in dieser Vereinbarung eingeräumten beschränkten Rechte und Lizenzen zu verhindern. Diese Maßnahmen können den Einsatz von Lizenz-Management, Produkt-Aktivierung und anderen



Sicherheits-Technologien in die Software einbehalten sowie die Überwachung der Nutzung, einschließlich, unter anderem, Uhrzeit, Datum, Zugriff oder andere Kontrollen, Zähler, Seriennummern bzw. andere Sicherheitsvorrichtungen, die dazu dienen, den unbefugten Zugriff, die Nutzung und das Kopieren der Software oder Teile bzw. Komponenten derselben, einschließlich etwaiger Verstöße gegen diese Vereinbarung, zu verhindern. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, die Verwendung der Software zu jeder Zeit zu überwachen. Sie dürfen weder solche Zugriffs- und Kontrollmaßnahmen stören noch versuchen, solche Sicherheits-Features zu deaktivieren oder zu umgehen; wenn Sie es dennoch tun, wird die Software möglicherweise nicht richtig funktionieren. Wenn die Software Zugang zu speziellen Features gestattet, kann jeweils nur eine einzige Kopie dieser Software auf diese speziellen Features pro Zugriff zugreifen. Zusätzliche Vereinbarungen und eine Registrierung können notwendig sein, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen und um Software - Updates und Korrekturen herunter zu laden. Lediglich Software mit einer gültigen Lizenz kann genutzt werden, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen. Dies betrifft auch das Herunterladen von Updates und Patches. Sofern im nicht sonstigen der geltenden Gesetze verboten, ist der Lizenzgeber berechtigt, die mit dieser Vereinbarung gewährte Lizenz und den Zugriff auf die Software einzuschränken, aussetzen oder zu kündigen einschließlich, unter anderem, alle damit verbundenen Dienstleistungen und Produkte, und zwar jederzeit und ohne Angabe von Gründen.

**DURCH DEN NUTZER GESCHAFFENE INHALTE:** Die Software ermöglicht Ihnen eventuell, selber Inhalte zu schaffen, insbesondere Gameplay-Karten, Szenarios, Screenshots, Autodesigns, Objekte oder Videos Ihres Spiels. Im Austausch gegen die Nutzung der Software und soweit Ihre Beiträge durch die Nutzung der Software urheberrechtliche Ansprüche begründen, erteilen Sie hiermit dem Lizenzgeber das ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Recht und die ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Lizenz, Ihre Beiträge in jedweder Weise und für jedweden Zweck im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen zu nutzen, insbesondere das Recht zu vervielfältigen, zu kopieren, anzupassen, zu ändern, vorzuführen, auszustellen, zu veröffentlichen, auszustrahlen, zu übertragen oder anderweitig der Öffentlichkeit zu bekannt zu machen, unabhängig ob mit heute bekannten oder unbekannten Mitteln, und Ihre Beiträge ohne Ankündigung oder Vergütung Ihnen gegenüber für die gesamte Zeit des Schutzes, der durch die geltenden Gesetze und internationalen Übereinkommen für geistige Eigentumsrechte gewährt wird, zu verbreiten. Sie verzichten hiermit und erheben niemals Anspruch auf alle moralischen Rechte in Bezug auf Urhebererschaft, Veröffentlichung, Ansehen oder Zuschreibungen in Bezug auf die Nutzung und den Genuss dieser Inhalte durch den Lizenzgeber sowie durch andere Spieler im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen gemäß der geltenden Gesetzgebung. Die Gewährung dieser Lizenz an den Lizenzgeber und der Verzicht auf Urheberpersönlichkeitsrechte bestehen auch nach der Beendigung der vorliegenden Vereinbarung weiterhin.

**INTERNETANSCHLUSS:** Die Software erfordert möglicherweise einen Internetanschluss, um auf die Internet-basierten Features zuzugreifen, die Software zu authentifizieren oder um andere Funktionen durchzuführen.

**BENUTZERKONTEN:** Um die Software oder ein Software-Feature zu benutzen oder um sicherzustellen, dass bestimmte Funktionen ordnungsgemäß laufen, benötigen Sie eventuell ein gültiges und aktives Konto bei einem Online-Dienstleister, z.B. bei einer Spielplattform oder einem sozialen Netzwerk eines Drittanbieters („Drittanbieter-Konto“), oder beim Lizenzgeber bzw. einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen, wie in der Software-Dokumentation dargelegt. Wenn Sie derartige Konten nicht unterhalten, ist es möglich, dass bestimmte Features der Software nicht ordnungsgemäß funktionieren oder aufhören zu funktionieren. Für die Software kann es auch notwendig sein, dass Sie ein software-spezifisches Benutzerkonto beim Lizenzgeber oder bei einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen einrichten („Benutzerkonto“) einrichten, um auf die Software, ihre Funktionen und Features zugreifen zu können. Das Login Ihres Benutzerkontos kann auch mit einem Drittanbieter-Konto verbunden sein. Sie haften für jegliche Nutzung sowie für die Sicherheit Ihres Benutzerkontos und aller Drittanbieter-Konten, die Sie verwenden, um auf die Software zuzugreifen und diese zu nutzen.

#### **Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände**

Wenn die Software Ihnen gestattet, eine Lizenz für die Nutzung einer virtuellen Währung und virtueller Gegenstände zu kaufen bzw. sich diese durch Spielaktivitäten zu verdienen, finden die folgenden zusätzlichen Bedingungen in diesem Absatz Verwendung.

**VIRTUELLE WÄHRUNG UND VIRTUELLE GEGENSTÄNDE:** Die Software enthält möglicherweise Funktionen, durch welche der User (i) eine fiktive virtuelle Währung als Tauschmittel ausschließlich innerhalb der Software verwenden („Virtuelle Währung“) und (ii) Zugang (und bestimmte eingeschränkte Nutzungsrechte) zu virtuellen Gegenständen ausschließlich innerhalb der Software erhalten („Virtuelle Gegenstände“) kann. Unabhängig von der für sie verwendeten Terminologie stellen die virtuelle Währung und die virtuellen Gegenstände ein durch diese Vereinbarung geregeltes eingeschränktes Lizenzrecht dar. Vorbehaltlich der Bedingungen dieser Vereinbarung und deren Einhaltung erteilt Ihnen der Lizenzgeber hiermit das nicht-exklusive, nicht übertragbare, nicht unterlizenzierbare, eingeschränkte Recht und die nicht-exklusive, nicht übertragbare, nicht unterlizenzierbare, eingeschränkte Lizenz zur Verwendung von erlangter virtueller Währung und erlangten virtuellen Gegenständen zu Ihrem persönlichen, nicht-kommerziellen Spielspaß ausschließlich innerhalb der Software. Sofern nicht anders weitlich durch das geltende Recht untersagt, werden von Ihnen erlangte virtuelle Währung/und von Ihnen erlangte virtuelle Gegenstände an Sie lizenziert und Sie erkennen hiermit an, dass durch diese Vereinbarung kein Titel bzw. keine Eigentumsrechte an der virtuellen Währung und den virtuellen Gegenständen übertragen oder abgetreten werden. Diese Vereinbarung darf nicht als Verkauf von Rechten irgendetwelcher Art an der virtuellen Währung und den virtuellen Gegenständen ausgelegt werden.

Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände haben keinen Gegenwert in wirklicher Währung und gelten nicht als Ersatz für eine wirkliche Währung. Sie bestätigen und erklären, dass der Lizenzgeber jederzeit eine Überprüfung vornehmen bzw. Maßnahmen ergreifen kann, welche sich auf den angenommenen Wert oder den Marktpreis von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auswirken, sofern ihm dies durch geltendes Recht nicht untersagt ist. Für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entstehen keine Gebühren für eine Nicht-Nutzung, vorausgesetzt jedoch, dass die hiermit für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände erteilte Lizenz in Übereinstimmung mit den Bedingungen dieser Vereinbarung und der Software-Dokumentation endet, wenn der Lizenzgeber die Software nicht mehr bereitstellt, oder diese Vereinbarung anderweitig beendet wird. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach seinem alleinigen Ermessen Gebühren für das Recht auf Zugang zu oder Nutzung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen zu berechnen und/oder der Lizenzgeber kann virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entgeltlich oder unentgeltlich vertreiben.

**VERDIENST ODER ERWERB VON VIRTUELLER WÄHRUNG UND VIRTUELLEN GEGENSTÄNDEN:** Die Software kann Ihnen die Möglichkeit bieten, virtuelle Währung zu kaufen oder virtuelle Währung vom Lizenzgeber als Gegenleistung für den Abschluss bestimmter Tätigkeiten bzw. Leistungen innerhalb der Software zu verdienen. Der Lizenzgeber kann z.B. den Nutzern einen bestimmten Betrag in virtueller Währung oder einen bestimmten virtuellen Gegenstand nach Abschluss einer spielinternen Aktivität gewähren, wie etwa beim Erreichen eines neuen Levels innerhalb der Software, beim Abschluss einer Spielaufgabe oder bei der Erstellung von Nutzerinhalten. Erlangte virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände werden Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Erwerb von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen ist nur innerhalb der Software oder über vom Lizenzgeber autorisierte Plattformen, Dritt-Online-Anbieter, App-Stores oder andere Stores (nachfolgend als „Software-Store“ bezeichnet) möglich. Kauf und Nutzung spielinterner Gegenstände und Währungen über einen Software-Store unterliegen den jeweiligen Geschäftsbedingungen des Software-Stores, insbesondere den Nutzungsbedingungen und der Nutzervereinbarung. Dieser Online-Dienst wurde durch den Software-Store an Sie lizenziert. Der Lizenzgeber kann Ermäßigungen oder Sonderangebote für den Kauf von virtueller Währung anbieten und kann solche Ermäßigungen und Sonderangebote jederzeit und ohne Vorankündigung ändern oder absetzen. Nach Abschluss eines autorisierten Kaufs von virtueller Währung in einem Software-Store wird der Betrag an gekaufter virtueller Währung Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Lizenzgeber setzt einen maximalen Betrag an virtueller Währung fest, den Sie pro Geschäftsvorgang und/oder pro Tag kaufen können, wobei dieser Maximalbetrag je nach zugehöriger Software unterschiedlich sein kann. Der Lizenzgeber kann nach seinem alleinigen Ermessen zusätzliche Einschränkungen hinsichtlich des Betrags an von Ihnen gekaufter oder genutzter virtueller Währung, hinsichtlich ihrer Nutzung von virtueller Währung und hinsichtlich des maximalen Guthabens an virtueller Währung, das Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben werden kann, festlegen. Sie haften allein für jeden Kauf von virtueller Währung, der über Ihr Benutzerkonto getätigt wird, unabhängig davon, ob der Kauf von Ihnen autorisiert wurde oder nicht.

**BERECHNUNG DES SPIELGUTHABENS:** Sie können in Ihrem Benutzerkonto die virtuelle Währung/die virtuellen Gegenstände, die Ihnen zur Verfügung stehen, einzusehen und darauf zugreifen, wenn Sie bei Ihrem Benutzerkonto angemeldet sind. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach alleinigem Ermessen sämtliche Kalkulationen zu virtueller Währung/virtuellen Gegenständen in Ihrem Benutzerkonto vorzunehmen. Der Lizenzgeber behält sich weiterhin das Recht vor, nach alleinigem Ermessen den Betrag an virtueller Währung zu ermitteln, die im Zusammenhang mit Ihrem Kauf von virtuellen Gegenständen und zu anderen Zwecken Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben oder von diesem abgebucht werden, und festzulegen, wie diese Vorgänge abgewickelt werden. Während der Lizenzgeber bemüht ist, alle diese Berechnungen auf einheitliche und angemessene Art und Weise durchzuführen, erkennen Sie hiermit an und erklären sich damit einverstanden, dass die Feststellungen des Lizenzgebers hinsichtlich verfügbarer virtueller Währung/verfügbarer virtueller Gegenstände auf Ihrem Benutzerkonto endgültig sind, sofern Sie dem Lizenzgeber nicht Belege vorlegen können, dass diese Berechnung absichtlich inkorrekt war oder ist.

**VERWENDUNG VIRTUELLER WÄHRUNG UND VIRTUELLER GEGENSTÄNDE:** Der Spieler kann gekaufte virtuelle Währung/gekauft virtuelle Gegenstände im Verlauf des Spiels in Übereinstimmung mit den Spielregeln für Währung und Gegenstände, (die je nach zugehöriger Software unterschiedlich sein können) aufbrauchen oder verlieren. Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände dürfen nur innerhalb der Software verwendet werden und der Lizenzgeber kann nach alleinigem Ermessen die Verwendung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auf ein einziges Spiel begrenzen. Die zugelassene Verwendung und

zugelassenen Zwecke von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen können jederzeit geändert werden. Ihre laut Ihrem Benutzerkonto verfügbare virtuelle Währung/verfügbaren virtuellen Gegenständen verringern sich jedes Mal, wenn Sie virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände innerhalb der Software verwenden. Die Nutzung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen entspricht einer Forderung und einer Abhebung von dem auf Ihrem Benutzerkonto verfügbaren Guthaben an virtueller Währung/virtuellen Gegenständen. Sie müssen über ausreichend virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände auf Ihrem Benutzerkonto verfügen, um eine Transaktion innerhalb der Software abschließen zu können. Virtuelle Währung/Virtuelle Gegenstände in Ihrem Benutzerkonto können ohne vorherige Ankündigung bei Eintritt bestimmter Ereignisse im Zusammenhang mit Ihrer Verwendung der Software von Ihrem Benutzerkonto abgebogen werden; Sie können z.B. virtuelle Währung oder virtuelle Gegenstände verlieren, wenn Sie ein Spiel verlieren oder Ihre Spielfigur stirbt. Sie haften für jede Verwendung der virtuellen Währung/virtuellen Gegenstände, die über Ihr Benutzerkonto vorgenommen wird, unabhängig davon, ob von Ihnen autorisiert oder nicht. Sie sind verpflichtet den Lizenzgeber unverzüglich benachrichtigen, wenn Sie eine über Ihr Benutzerkonto vorgenommene unbefugte Verwendung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen feststellen, indem Sie eine Support-Anfrage an [www.take2games.com/support](http://www.take2games.com/support) richten.

**NICHTEINLÖSBARKEIT:** Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände können nur gegen spielinterne Gegenstände oder Dienstleistungen eingelöst werden. Sie dürfen zu keinem Zeitpunkt verkauft, verpachtet, lizenziert, vermietet bzw. in eine konvertierbare virtuelle Währung umgewandelt werden. Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände können zu keinem Zeitpunkt beim Lizenzgeber oder einer anderen natürlichen oder juristischen Person gegen einen Geldbetrag oder Geldwert bzw. gegen andere Gegenstände getauscht werden, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt oder auf andere Weise durch geltendes Recht gefordert. Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände haben keinen Barwert. Weder der Lizenzgeber noch eine andere natürliche oder juristische Person ist auf irgendeine Art verpflichtet, virtuelle Währung bzw. virtuelle Gegenstände in einen Gegenwert umzutauschen, insbesondere in echte Währungen.

**KEINE RÜCKERSTATTUNG:** Alle Käufe von virtueller Währung und virtuellen Gegenständen sind endgültig und unter keinen Umständen erstattungsfähig, übertragbar oder umtauschbar. Falls nicht durch geltendes Recht verboten, ist der Lizenzgeber uneingeschränkt berechtigt, diese virtuelle Währung/virtuellen Gegenstände in seinem alleinigen Ermessen zu verwalten, zu regulieren, zu kontrollieren, abzubauen, auszusetzen und/oder zu eliminieren. Der Lizenzgeber haftet weder Ihnen gegenüber noch anderen Personen gegenüber für die Ausübung dieser Rechte.

**KEINE ÜBERTRAGUNG:** Die Übertragung, der Handel, der Verkauf oder der Tausch von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen an eine Person auf anderem Wege als im Spielverlauf innerhalb der Software wie ausdrücklich vom Lizenzgeber genehmigt („Nicht genehmigte Transaktionen“), insbesondere an andere Nutzer der Software, sind vom Lizenzgeber nicht gestattet und streng verboten. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach alleinigem Ermessen Ihr Benutzerkonto und Ihre virtuelle Währung/virtuellen Gegenstände zu kündigen, auszusetzen oder zu modifizieren und diese Vereinbarung zu kündigen, wenn Sie sich an nicht genehmigten Transaktionen beteiligen, sie fördern oder anfordern. Alle Nutzer, die an solchen Aktivitäten teilnehmen, tun dies auf eigene Gefahr und erklären sich hiermit damit einverstanden, den Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbundenen Unternehmen, Auftragnehmer, leitenden Angestellten, Geschäftsführer, Mitarbeiter und Vertreter freizustellen von allen Schäden, Verlusten und Aufwendungen, die direkt oder indirekt durch solche Aktivitäten verursacht wurden. Sie erkennen hiermit an, dass der Lizenzgeber vom jeweiligen Software-Store verlangen kann, alle nicht genehmigten Transaktionen – unabhängig vom Zeitpunkt (ob vergangen oder bevorstehend) der nicht genehmigten Transaktion – zu verhindern, aussetzen, zu beenden, zu unterbrechen oder rückgängig zu machen, wenn er einen Verdacht hat auf oder Beweise für Betrug, Verstöße gegen diese Vereinbarung, Verstöße gegen geltendes Recht bzw. geltende Vorschriften oder vorsätzliche Handlungen, die in irgendeiner Weise das Ziel oder die Auswirkung bzw. die mögliche Auswirkung haben, einen Eingriff in den Betrieb der Software vorzunehmen. Wenn wir glauben oder Grund zu der Annahme haben, dass Sie an einer nicht genehmigten Transaktion beteiligt sind, erklären Sie sich ferner damit einverstanden, dass der Lizenzgeber nach seinem alleinigen Ermessen Ihren Zugriff auf die auf Ihrem Benutzerkonto verfügbare virtuelle Währung/verfügbaren virtuellen Gegenstände einschränken kann oder Ihr Benutzerkonto sowie Ihren Anspruch auf virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände und andere Gegenstände im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto kündigen oder aussetzen kann.

**STANDORT:** Die virtuelle Währung ist nur für Kunden an bestimmten Standorten verfügbar. Sie können keine virtuelle Währung kaufen oder verwenden, wenn Sie sich nicht an einem anerkannten Standort befinden.

#### **BEDINGUNGEN DER SOFTWARE-STORES**

Diese Vereinbarung und die Bereitstellung der Software durch die Software-Stores (einschließlich des Kaufs von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen) unterliegen den zusätzlichen Bedingungen, die vom jeweiligen Software-Store festgelegt oder verlangt werden, und alle solche anwendbaren Bedingungen werden durch diese Bezugnahme zum Bestandteil dieser Vereinbarung. Der Lizenzgeber ist nicht verantwortlich und haftet nicht für Kreditkarten- oder Bankgebühren oder sonstige Gebühren oder Belastungen im Zusammenhang mit Ihren Kauftransaktionen innerhalb der Software oder über einen Software-Store. Alle derartigen Transaktionen werden durch den Software-Store und nicht durch den Lizenzgeber abgewickelt. Der Lizenzgeber lehnt jegliche Haftung für solche Transaktionen ausdrücklich ab und Sie erklären sich hiermit damit einverstanden, dass Ihr einziges Rechtsmittel in Bezug auf diese Transaktionen Ihnen über und durch den betreffenden Software-Store zusteht.

Diese Vereinbarung wird ausschließlich zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber getroffen, nicht mit einem Software-Store. Sie erkennen an, dass der Software-Store nicht verpflichtet ist, Wartungs- oder Supportdienste in Verbindung mit der Software zu leisten. Mit Ausnahme des Vorgenannten und soweit gesetzlich zulässig hat der Software-Store keinerlei sonstige Gewährleistungspflicht in Bezug auf die Software. Jegliche Ansprüche in Verbindung mit der Software bezüglich Produkthaftung, einer Nichteinhaltung anwendbarer gesetzlicher oder rechtlicher Anforderungen, Ansprüche nach Verbraucherschutz- oder ähnlichen Gesetzen oder Ansprüche wegen Verstößen gegen das Urheberrecht werden durch diese Vereinbarung geregelt und fallen nicht in den Verantwortungsbereich des Software-Stores. Sie sind an die Nutzungsbedingungen sowie an sämtliche anderen anwendbaren Bestimmungen des Software-Stores gebunden. Die Lizenz an der Software ist nicht übertragbar und ist nur zur Nutzung der Software auf einem geeigneten Gerät vorgesehen, das sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befindet. Sie versichern, dass Sie sich nicht in einem Land oder geografischen Gebiet unter US-amerikanischen Embargo befinden und nicht auf der Liste der „Specially Designated Nationals“ des US-amerikanischen Finanzministeriums bzw. der Liste der „Denied Persons“ oder der „Entity List“ des US-amerikanischen Wirtschaftsministeriums geführt werden. Die Software-Stores sind anspruchsberechtigte Drittpartei dieser Vereinbarung und sind dazu berechtigt, diese Vereinbarung gegen Sie geltend zu machen.

#### **DATENSAMMLUNG UND -NUTZUNG**

Durch das Installieren und Verwenden der Software erklären Sie Ihr Einverständnis mit den Bedingungen über die Erfassung und Nutzung von Daten wie im diesem Absatz und der Datenschutzerklärung des Lizenzgebers beschrieben, insbesondere (sofern zutreffend) (i) mit der Weitergabe von personenbezogenen Daten und anderen Daten an den Lizenzgeber, seine verbundenen Unternehmen, Verkäufer und Geschäftspartner sowie an bestimmte weitere Dritte, wie zum Beispiel Regierungsbehörden in den USA und in anderen Ländern außerhalb Europas bzw. außerhalb Ihres Heimatlandes, insbesondere in Ländern, in denen eventuell niedrigere Datenschutzstandards vorherrschen; (ii) mit der Veröffentlichung Ihrer Daten, z.B. mit der Identifizierung Ihrer durch den Nutzer geschaffenen Inhalte oder der Anzeige Ihrer Punktzahl, Ihres Bestellenstrangs, Ihrer Erfolge und anderer Gameplay-Daten auf Webseiten und anderen Plattformen; (iii) mit der Weitergabe Ihrer Gameplay-Daten an Hardware-Hersteller, Plattform-Hosts und Marketingpartner des Lizenzgebers; und (iv) mit anderen Verwendungen und Offenlegungen Ihrer personenbezogenen Daten oder anderen Daten gemäß der oben genannten Datenschutzerklärung in der jeweils geltenden Fassung. Wenn Sie nicht möchten, dass Ihre Daten auf diese Weise genutzt oder geteilt werden, sollten Sie die Software nicht benutzen.

Für alle datenschutzrechtlichen Probleme, einschließlich im Zusammenhang mit der Erfassung, Verwendung, Offenlegung und Weitergabe Ihrer persönlichen Daten und anderer Informationen, hat die Datenschutzerklärung unter [www.take2games.com/privacy](http://www.take2games.com/privacy) in der jeweils geltenden Fassung Vorrang vor allen anderen in dieser Vereinbarung gemachten Aussagen.

#### **GEWÄHRLEISTUNG**

**BEGRENZTE GEWÄHRLEISTUNG:** Der Lizenzgeber garantiert Ihnen (wenn Sie der ursprüngliche Käufer sind, jedoch nicht, wenn Sie die vorab aufgezeichnete Software und begleitende Dokumentation vom ursprünglichen Käufer übertragen erhalten haben), dass das ursprüngliche, die Software enthaltene Speichermedium in Bezug auf Material und Verarbeitung unter normalen Nutzungs- und Betriebsbedingungen für die Dauer von 90 Tagen ab dem Kaufdatum frei von Mängeln ist. Der Lizenzgeber garantiert Ihnen, dass die Software mit einem persönlichen Computer kompatibel ist, der den Mindest-Systemanforderungen der Software-Dokumentation entspricht, oder dass sie durch den Spielkonsolenhersteller als kompatibel mit der Spielkonsole, für die sie veröffentlicht wurde, erklärt worden ist. Aufgrund von Schwankungen in Bezug auf Hardware, Software, Internet-Verbindungen und individuelle Nutzung übernimmt der Lizenzgeber keine Garantie für die Leistungsfähigkeit der Software auf Ihrem individuellen Computer oder Ihrer persönlichen Spielkonsole.

Der Lizenzgeber haftet Ihnen gegenüber nicht gegen Störungen bei der Nutzung der Software oder, dass die Software Ihre Anforderungen entspricht, er haftet auch nicht dafür, dass der Betrieb der Software ununterbrochen oder fehlerfrei ist oder dass die Software mit der Software oder Hardware von Drittanbietern kompatibel ist oder dass etwaige Fehler in der Software behoben werden. Eine mündliche oder schriftliche Beratung durch den Lizenzgeber oder einen autorisierten Vertreter stellt keine Garantie dar. Da einige Länder den Ausschluss oder die Begrenzung der impliziten Gewährleistung oder die Einschränkung der gesetzlichen Rechte des Verbrauchers nicht zulassen, kann es sein, dass einige oder alle der oben genannten Ausnahmen und Einschränkungen nicht auf Sie zutreffen.



Wenn Sie aus irgendeinem Grund einen Mangel im Speichermedium oder in der Software während der Garantiezeit entdecken, verpflichtet sich der Lizenzgeber, jede für mangelhaft befundene Software innerhalb der Garantiezeit kostenlos zu ersetzen, solange die Software vom Lizenzgeber noch hergestellt wird. Wenn die Software nicht mehr verfügbar ist, behält sich der Lizenzgeber das Recht vor, sie durch eine ähnliche Software von gleichem oder höherem Wert zu ersetzen. Diese Garantie gilt nur für das Speichermedium und die Software, wie sie ursprünglich in den Vorangehenden ZWÖLF (12) MONATEN IM ZUSAMMENHANG MIT DEN normalen Verschleiß. Diese Garantie gilt nicht und erlischt, wenn der Mangel durch Missbrauch, unsachgemäßen Gebrauch oder Vernachlässigung entstanden ist. Jede gesetzlich vorgeschriebene implizite Gewährleistung ist ausdrücklich auf die vorstehend beschriebene 90-Tage-Frist begrenzt.

Falls vorstehend nichts Gegenteiliges festgelegt wurde, gilt diese Gewährleistung anstelle sämtlicher anderer Gewährleistungen, unbeschadet ob mündlich oder schriftlich, ausdrücklich oder stillschweigend, einschließlich aller anderen Zusicherungen in Bezug auf die allgemeine Gebrauchstauglichkeit, Tauglichkeit für einen bestimmten Zweck oder der Nichtverletzung von Rechten. Keine anderen Gewährleistungen jeglicher Art sollen für den Lizenzgeber verbindlich sein.

Wenn Sie die Software aufgrund der oben beschriebenen beschränkten Gewährleistung zurücksenden, senden Sie die Original-Software bitte nur an die unten angegebene Adresse des Lizenzgebers und geben Sie folgendes an: Ihren Namen, die Rücksendeadresse, eine Kopie des datierten Kaufbelegs sowie ein Schreiben, das den Fehler und das System, auf welchem Sie die Software benutzen, beschreiben.

#### **HAFTUNGSFREISTELLUNG**

Sie sind damit einverstanden, den Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbundenen Unternehmen, Auftragnehmer, leitenden Angestellten, Direktoren, Mitarbeiter und Vertreter im Zusammenhang mit allen Schäden, Verlusten und Aufwendungen freizustellen, die direkt oder indirekt aufgrund Ihrer Handlungen oder Unterlassungen bei der Nutzung der Software gemäß den Bedingungen der Vereinbarung entstanden sind.

IN KEINEM FALL HAFTET DER LIZENZGEBER FÜR BESONDERE, NEBEN- ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM EIGENTUM, DER NUTZUNG ODER DER FEHLERHAFTKEIT DER SOFTWARE ENTSTANDEN SIND, INSBESONDERE SCHÄDEN AN EIGENTUM, VERLUST DES FIRMENWERTS (GOODWILL), COMPUTERFEHLFUNKTION, UND SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG, PERSONENSCHÄDEN, SACHSCHÄDEN, ENTGANGENE GEWINNE ODER STRAFSCHADENERSATZ AUS IRGENDWELCHEN KLAGENSCHÜBEN AUFGRUND VON ODER IM ZUSAMMENHANG MIT DIESER VEREINBARUNG ODER DER SOFTWARE, GLEICH OB VERTRAGSRECHTLICH (INSBESONDERE DURCH FAHRLÄSSIGKEIT), DELIKTRECHTLICH ODER AUF ANDERE ART BEGRÜNDET, GLEICH OB DER LIZENZGEBER AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WORDEN IST ODER NICHT. DIE HAFTUNG DES LIZENZGEBERS FÜR ALLE SCHÄDEN ÜBERSCHREITET (SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG) IN KEINEM FALL DEN VON IHNEN FÜR DIE SOFTWARE BEZAHLTEN TATSÄCHLICHEN PREIS.

IN KEINEM FALL LIEGT DIE GESAMTHAFTUNG DES LIZENZGEBERS FÜR FORDERUNGEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER VORLIEGENDEN VEREINBARUNG, UNBESCHADET DER EINGESETZTEN KLAGEFORM, JEMALS ÜBER DEN VON IHNEN IN DEN VORANGEHENDEN ZWÖLF (12) MONATEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER SOFTWARE AN DEN LIZENZGEBER BEZAHLTEN GEBÜHREN BEZIEHUNGSWEISE ÜBER EINEM BETRAG VON US \$ 200 - JE NACHDEM, WELCHER BETRAG DER HÖHERE IST.

DA EINIGE STAATEN/LÄNDER KEINE EINSCHRÄNKUNGEN IN BEZUG AUF DIE DAUER EINER STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNG UND/ODER KEINEN AUSSCHLUSS DER HAFTUNG NEBEN- ODER FOLGESCHÄDEN, TOTO ODER PERSONENSCHÄDEN DURCH FAHRLÄSSIGKEIT, BETRUG ODER VORSÄTZLICHE SCHÄDIGUNG ZULASSEN, GELTEN DIESE BEGRENZUNGEN BZW. AUSSCHLÜSSE SOWIE ALLE SICH ANDERWEITIG AUS DERVORSTEHENDEN FREISTELLUNG ERGEBENDEN AUSSCHLÜSSE ODER BEGRENZUNGEN MÖGLICHERWEISE NICHT FÜR SIE. DIESE GARANTIE GILT NUR IN DEM UMFANG NICHT, IN DEM EINE INDIVIDUELLE BESTIMMUNG DIESER GARANTIE DURCH EIN BUNDESSTAATLICHES, STAATLICHES ODER KOMMUNALES GESETZ ÜBERSCHATTET WIRD, DESSEN FOLGEN AUSSCHLIESSLICH SIND. DIESE GARANTIE VERLEIHT IHNEN BESTIMMTE RECHTE; ES KÖNNEN IHNEN AUCH ANDERE RECHTE ZUSTEHEN, DIE VON GERICHTSBARKEIT ZU GERICHTSBARKEIT UNTERSCHIEDLICH SIND.

WIR WOLLEN UND KÖNNEN DEN FLUSS VON DATEN ZU ODER VON UNSEREM NETZWERK UND ANDEREN TEILEN DES INTERNET, DRAHTLOSEN NETZWERKEN, ODER ANDEREN NETZWERKEN VON DRITTBANBIETERN NICHT KONTROLLIEREN. DIESER STROM HÄNGT ZU EINEM GROSSEN TEIL VON DER LEISTUNG DES INTERNETS UND DER DURCH DRITTE ANGEBOTENEN UND KONTROLLIERTEN DRAHTLOSEN DIENSTE AB. ES KANN VORKOMMEN, DASS HANDLUNGEN ODER UNTERLASSUNGEN DIESER DRITTE IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON BEEINTRÄCHTIGEN ODER STÖREN. WIR KÖNNEN NICHT GARANTIEREN, DASS SOLCHE EREIGNISSE NICHT AUFTRETEN. WIR ÜBERNEHMEN DAHER KEINE GARANTIE IM ZUSAMMENHANG MIT HANDLUNGEN UND UNTERLASSUNGEN DRITTER, DIE IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON ODER DIE VERWENDUNG DER SOFTWARE UND DER BEGLEITENDEN LEISTUNGEN UND PRODUKTE BEEINTRÄCHTIGEN ODER STÖREN KÖNNEN.

#### **BEENDIGUNG**

Diese Vereinbarung bleibt in Kraft, bis Sie oder der Lizenzgeber sie kündigt. Diese Vereinbarung endet automatisch, wenn der Lizenzgeber den Betrieb der Software-Server einstellt (für ausschließlich online betriebene Spiele), wenn der Lizenzgeber feststellt oder glaubt, dass Ihre Nutzung der Software Betrug, Geldwäsche oder eine andere illegale Aktivität beinhaltet, oder wenn Sie die Bedingungen dieser Vereinbarung nicht einhalten, insbesondere die vorstehenden Lizenzbedingungen. Sie können diese Vereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie (i) den Lizenzgeber über die in den Nutzungsbedingungen festgelegte Methode bitten, Ihr Benutzerkonto, mit welchem Sie Zugriff auf die Software haben und diese verwenden, zu kündigen und zu löschen; oder indem Sie (ii) alle Kopien der Software in Ihrem Besitz, Ihre Verwahrung oder unter Ihrer Kontrolle zerstören und/oder löschen. Das Löschen der Software von Ihrer Spiel-Plattform löscht nicht die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten Informationen, einschließlich der Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Währung und virtuellen Gegenstände. Wenn Sie die Software mit dem gleichen Benutzerkonto neu installieren, können Sie immer noch Zugriff auf Ihre vorherigen Kontodaten haben, einschließlich der Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Währung und virtuellen Gegenstände. Wenn Ihr Benutzerkonto bei Beendigung dieser Vereinbarung aus irgendeinem Grund gelöscht wird, werden jedoch, soweit es das geltende Recht nicht ausdrücklich verbietet, die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Gegenstände und virtuelle Währung ebenfalls gelöscht und Sie können die Software sowie die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuelle Währung und virtuellen Gegenstände dann nicht mehr nutzen. Bei Kündigung dieser Vereinbarung aufgrund einer Verletzung derselben Ihrerseits, kann der Lizenzgeber Ihnen verbieten, sich erneut anzumelden oder erneut Zugriff auf die Software zu erhalten. Nach Beendigung dieser Vereinbarung müssen Sie alle physischen Kopien der Software zerstören oder dem Lizenzgeber zurückgeben sowie alle sonstigen Kopien der Software, die dazugehörige Dokumentation, Begleitmaterialien sowie sämtliche Komponenten der Software dauerhaft zerstören, die sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befinden, einschließlich auf Clientservern, Computern, Game-Geräten oder Mobilfunkgeräten installierte Kopien. Bei Beendigung dieser Vereinbarung erlöschen Ihre Rechte zur Nutzung der Software unverzüglich, einschließlich der virtuellen Währung bzw. der virtuellen Gegenstände im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto, und Sie müssen jegliche Nutzung der Software einstellen. Durch die Beendigung dieser Vereinbarung werden unsere Rechte bzw. Ihre Verpflichtungen aus dieser Vereinbarung nicht beeinträchtigt.

#### **EINGESCHRÄNKTE RECHTE DER REGIERUNG DER VEREINIGTEN STAATEN**

Die Software und die Dokumentation wurden ausschließlich mit privaten Mitteln entwickelt und werden als „Commercial Computer Software“ bzw. „Restricted Computer Software“ angeboten. Die Nutzung, Vervielfältigung oder Offenlegung durch die US-Regierung oder einen Subunternehmer der US-Regierung unterliegt den Einschränkungen gemäß Unterabsatz (c)(1)(ii) der Klausel „Rights in Technical Data and Computer Software“ in DFARS 252.227-7013 oder gemäß Unterabsatz (c)(1) und (2) der Klausel „Commercial Computer Software Restricted Rights“ in FAR 52.227-19, sofern anwendbar. Der Auftragnehmer/Hersteller ist der Lizenzgeber am nächstehend angegebenen Standort.

#### **BILLIGKEITSRECHTLICHE RECHTSMITTEL**

Sie stimmen hiermit zu, dass im Falle einer nicht ausdrücklichen Durchsetzung der Bedingungen dieser Vereinbarung dem Lizenzgeber ein irreparabler Schaden entsteht, und erklären sich daher einverstanden, dass der Lizenzgeber ohne Erfordernis einer Sicherheitsleistung, Bürgschaft oder eines Schadensnachweises Anspruch auf entsprechende billigskeitsrechtliche Rechtsmittel im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung hat, einschließlich des vorübergehenden oder dauerhaften Unterlassungsanspruchs, zusätzlich zu allen anderen verfügbaren Rechtsmitteln.

#### **STEUERN UND ABGABEN**

Sie sind verantwortlich für die Zahlung sämtlicher von Regierungsstellen im Zusammenhang mit den durch diese Vereinbarung begründeten Transaktionen erhobenen Steuern, Abgaben und Zölle, einschließlich Zinsen und Mahngebühren (mit Ausnahme von Steuern auf das Nettoeinkommen des Lizenzgebers), und stellen den Lizenzgeber und alle seine verbundenen Unternehmen, leitenden Angestellten, Geschäftsführer und Mitarbeiter von diesen Zahlungen frei, unabhängig davon, ob diese in Rechnungen aufgeführt waren, die Sie vom Lizenzgeber erhalten haben. Sie legen dem Lizenzgeber Abschriften aller Freistellungsbescheinigungen vor, wenn Sie Anspruch auf eine solche Befreiung haben. Sie haften allein für alle Ausgaben und Kosten, die Ihnen gegebenenfalls im Zusammenhang mit Ihren Aktivitäten aus dieser Vereinbarung entstehen. Sie haben keinen Anspruch auf eine Kostenerstattung durch den Lizenzgeber und stellen den Lizenzgeber diesbezüglich frei.



## NUTZUNGSBEDINGUNGEN

Jeder Zugriff auf und jede Nutzung der Software unterliegen den Bestimmungen dieser Vereinbarung, der entsprechenden Software-Dokumentation, den Nutzungsbedingungen des Lizenzgebers und der Datenschutzerklärung des Lizenzgebers; alle Bestimmungen der Nutzungsbedingungen werden durch diese Bezugnahme Bestandteil dieser Vereinbarung. Diese Vereinbarungen stellen die vollständige Vereinbarung zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber in Bezug auf die Nutzung der Software und der dazugehörigen Dienstleistungen und Produkte dar und ersetzen alle vorherigen schriftlichen oder mündlichen Vereinbarungen zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber. Sollte es einen Widerspruch zwischen dieser Vereinbarung und den Nutzungsbedingungen geben, so gilt diese Vereinbarung.

## VERSCHIEDENES

Sollte eine Bestimmung dieser Vereinbarung aus einem beliebigen Grund als nicht durchsetzbar gelten, wird diese Bestimmung so umformuliert, dass sie durchsetzbar wird, und die anderen Bestimmungen dieser Vereinbarung bleiben davon unberührt.

## ANWENDBARES RECHT

Diese Vereinbarung unterliegt den Gesetzen des US-amerikanischen Bundesstaates New York (ohne Rücksicht auf mögliche Kollisionsnormen), so wie diese Gesetze auf Vereinbarungen angewendet werden, die innerhalb von New York zwischen Einwohnern von New York geschlossen und ausgeführt werden, außer es gilt US-amerikanisches Bundesgesetz. Sofern der Lizenzgeber für den jeweiligen Fall nicht ausdrücklich darauf schriftlich verzichtet oder kein Widerspruch mit den örtlichen Gesetzen besteht, liegt der Gerichtsstand für Klagen im Zusammenhang mit dem vorliegenden Gegenstand einzig und allein bei den Staats- und Bundesgerichten am Sitz der Hauptniederlassung des Lizenzgebers (Bezirk New York, New York, USA). Sie und der Lizenzgeber unterwerfen sich der Zuständigkeit dieser Gerichte und erklären sich einverstanden, dass Vorladungen in der hier für die Übermittlung von Mitteilungen vorgesehenen Weise zugestellt werden können, ebenso wie in der in den Gesetzen des Staates New York oder den US-amerikanischen Bundesgesetzen vorgesehenen Weise. Sie und der Lizenzgeber erklären sich einverstanden, dass die UN-Konvention über Verträge über den internationalen Warenkauf (Wien, 1980) auf diese Vereinbarung bzw. auf Auseinandersetzungen oder Geschäftsabschlüsse im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung keine Anwendung findet.

**WENN SIE FRAGEN HINSICHTLICH DIESER VEREINBARUNG HABEN, KÖNNEN SIE SICH SCHRIFTLICH AN UNS WENDEN: TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012, USA.**

Alle anderen Bestimmungen und Bedingungen der EULA gelten für die Verwendung der Software.

© 2005-2017 Take-Two Interactive Software und dessen Tochterunternehmen. All rights reserved. 2K, das 2K-Logo und Take-Two Interactive Software sind Markenzeichen bzw. eingetragene Markenzeichen von Take-Two Interactive Software Inc. Die NBA und die in diesem Produkt verwendeten Logos einzelner NBA-Teams sind Markenzeichen, urheberrechtlich geschützte Designs oder andere Formen geistigen Eigentums der NBA Properties, Inc. und der entsprechenden NBA-Teams und dürfen ohne die vorherige schriftliche Genehmigung der NBA Properties, Inc. (auch auszugsweise) nicht verwendet werden. © 2017 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Markenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber, Registrierte und angemeldete Patente: [www.take2games.com/Legal](http://www.take2games.com/Legal).